PC Format

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>VSE ZA VAŠ PC

ZAŠČITITE SVOJ PC

ČLANKI NA 14 STRANEH

↘Izsledite ukradeno opremo ↘Zavarujte PC
↘Zaustavite hekerje ↘Zakrijte net sledove
↘Poročilo s hekerske konference

ZNOTRAJ UMA PISCA VIRUSOV

PC Format se pogovarja s pravim kiber-kriminalcem. Zakaj in kako to počnejo?

KAKO

Goljufati V PHOTOSHOPU
Spremeniti IZGLED WINDOWS XP
Poleteti NA MARS
Namestiti USB 2.0

CD IZDAJA

ROKE STRAN!

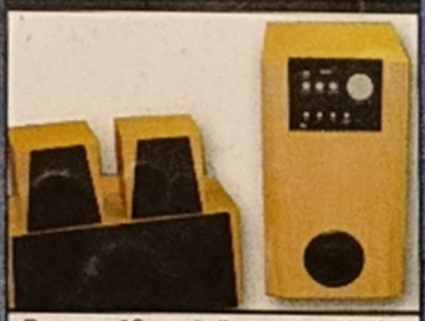
Na bojni stezi

Sedemo v vojni tankovski simulator, vreden 750 milijonov Evrov.

Hitman 2

Ali se boste tokrat z veseljem prelevili v atentatorja?

Prostorski zvočniki



Po testu 10 zvočnikov so naši bobniči preživeli. Za sosede ne vemo.

OPISANE IGRE

Hitman 2 >> Battlefield 1942 >> Emperor >> The Sims: Unleashed >>The Thing >> Sudden Strike 2 >> in druge

BREZPLAČNI PROGRAMI V VREDNOSTI 190.000 SIT!

Celotni programi za urejanje spletnih strani, izdelavo prezentacij, izdelavo ohranjevalnikov zaslona >> Demo igre Unreal Tournament 2003, Black Hawk Down, Beach Life, Conflict Desert Storm, NHL 2003. Vse za vaš PC!

OKTOBER 2002/8/990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

ABIT
Your Reliable Partner
www.abit.com.tw

FEEL THE
THE MAXIIMUM EDGE

BE7

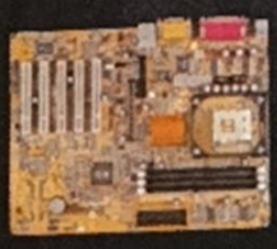
- Intel 845PE Pentium®4 Socket 478 FSB 400/533MHz DDR333 ATX matična plošča
- 2 x ATA100, AGP 4x, 3 x DDR DIMM, 5 x PCI, 6 x USB 2.0, 10/100M LAN
- vgrajen 6-kanalni zvočni procesor in 24-bitni optični S/PDIF izhod
- ABIT SoftMenu™

SERILLEL™ bundle included

- podpira do 10 USB naprav
- podpira do 3 FireWire (IEEE1394) naprave
- 6-kanalni zvočni procesor z S/PDIF izhodom

IT7-MAX2 V2.0

- Intel 845PE Pentium®4 Socket 478 FSB 400/533MHz DDR333 ATX matična plošča
- 2 x serijski ATA, 2 x ATA133 (RAID), AGP 4x, 2 x ATA100, 3 x DDR DIMM, 4 x PCI
- 10 x USB 2.0, 3 x IEEE1394, 10/100M LAN
- vgrajen 6-kanalni zvočni procesor in 24-bitni optični S/PDIF izhod



SA7

- SIS 645DX/961b Pentium®4 Socket 478 FSB 400/533 MHz DDR 333 ATX matična plošča
- Ultra ATA 133/100/66/33
- AGP 4x, 2 x ATA133, 3 x DDR DIMM, 5 x PCI
- vgrajen zvočni procesor
- ABIT SoftMenu™

BD7II

- Intel 845E Pentium®4 Socket 478 FSB 400/533MHz DDR266 ATX matična plošča
- 2 x ATA133, 2 x ATA100, AGP 4x, 3 x DDR DIMM, 5 x PCI
- 6 x USB 2.0, 10/100M LAN
- vgrajen 6-kanalni zvočni procesor
- ABIT SoftMenu™

BG71

- Intel 845GL Pentium®4 Socket 478 FSB 400MHz DDR266 mATX matična plošča
- 2 x ATA100, 2 x DDR DIMM, 4 x PCI, 6 x USB 2.0, 10/100M LAN
- vgrajen zvočni procesor
- ABIT SoftMenu™

JAE

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
tel: (01) 5896 200 + (01) 5896 226
fax: (01) 5896 210
e-pošta: info@jae.si, splet: www.jae.si

SUN RISE, d.o.o. computers

SUN RISE, d.o.o.
Leskoškova 12, 1000 Ljubljana
tel: (01) 5240 288
fax: (01) 5240 292
e-pošta: info@sunrise.si, splet: www.sunrise.si

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Ivo Vidergar, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

Nikola Janković Urednik

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

V ROKAH DRŽITE OSMO številko *PC Formata*. Precej kratko obdobje za novo revijo, kljub temu pa so zadnje raziskave branosti pokazale, da nam je uspelo pridobiti odobravanje velikega števila bralcev ter smo že po pol leta izhajanja prehiteli večino slovenskih računalniških revij. Istočasno pa se v uredništvu zavedamo, da ob tako ostri konkurenci, kakršna vlada na našem majcenem tržišču, lahko vaše zaupanje obdržimo le tako, da se izboljšujemo iz meseca v mesec. Zaradi tega je glavna naloga, ki si jo vsak mesec zadamo na sestanku uredništva, da bi ustvarili boljšo številko od prejšnje. Vi ste tukaj, da ocenite, kako nam to uspeva in ni boljšega načina, da to storite, kakor preko našega spletnega foruma, na naslovu www.pcformatslo.net/forum/.

Kot ste na naslovnici opazili, smo to številko posvetili predvsem varnosti vašega PC-ja in vam tako prinašamo poročilo s hekerske konference v Vegasu, obširen pogovor z izkušenim avtorjem virusov ter kup nasvetov, od tega kako PC sprogramirati, da kliče domov, če ga ukradejo, in vas obvesti kje se nahaja, do navodil za postavitev lastnega požarnega zidu. Upam, da boste uživali v tej številki, mi pa vam bomo medtem za naslednji *PC Format* pripravljali nekaj izboljšav in novosti.
nikola@videotop.si

Nikola

>> MED SODELAVCI

Barbara Banović se je podala na svoje poklicno področje, literaturo, ter za vas secirala znanstveno fantastiko. Koliko znanosti je v znanstveni fantastiki, smo se vprašali, ona pa se je izgubila med prašnimi knjižnimi policami lokalne knjižnice ter se vrnila s člankom, ki ga lahko pričnete brati na strani 28.

Nejc Dulmin je svež član uredništva in očitna grožnja za Nikolino mesto urednika – fantove izkušnje navsezadnje obsegajo urejanje dijaškega glasila Trnje. Kakor koli že, Nejc (aka Dule) se je ta mesec zavzemal za razbijanje Microsoftovega monopola, vsaj kar zadeva spletne brskalnike. Po nujnem sestanku kriznega štaba *PC Formata* smo enoglasno ugotovili, da se bo v prihodnjih mesecih imel priložnost izkazati še kje.

Andrej Potočnik tokrat ni bil samo obkoljen z desetimi zvočniškimi sistemi, temveč se je obkoljeval še z vsakim od njih, posebej. Priznamo, da je za testiranje desetih zvočnikov doma (*PCF* laboratorij je bil ta mesec v neredu, ne vprašajte zakaj) potrebna posebna volja – še posebej, ko je treba vsakič stopiti čez velikanske kartonske škatle. Odkar je zvočnike vrnil, sosedi trkajo na vrata in preverjajo, ali je še živ.

Ivo Vidergar je bil naš predstavnik na velikanskem LAN partyju v Milanu približno istočasno, ko se je Nikola potepal po Londonu in sejmu ECTS. Ne samo, da je Italijanom pokazal, kako se *Quake* igra na tej strani Alp, temveč je posnel tudi kopico video materiala, ki ga bomo zmontirali do izida naslednje številke in na DVD-ju v novi rubriki Format TV objavili video poročilo.

Oglejte si oglas na strani 103.

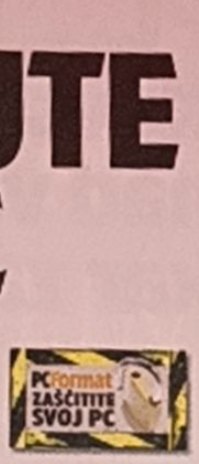
PCFormat
VSE ZA VAŠ PC

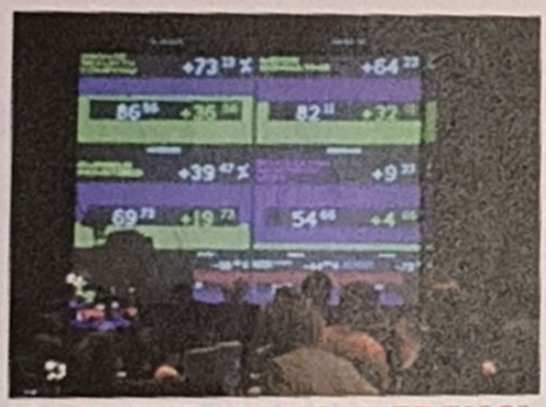
ZGODBE Z NASLOVNICE
Kako najhitreje do njih?

22 Popolna varnost PC-ja
PREIZKUŠENO
36 Zvočniki
44 Grafične kartice
46 Radeon 9000
52 Trdi diski
72 Hitman 2
74 Emperor
77 The Thing
PLUS ...
28 Znanstvena fantastika
88 Vodiči in nasveti

ZAVARUJTE SVOJ PC

↘ Razkrinkani pisci virusov **(str. 22)**
↘ Zavarujte svoj PC pred krajo **(str. 88)**
↘ Zagotovite si zasebnost na spletu **(str. 90)**
↘ Namestite požarni zid in preprečite hekerjem dostop do PC-ja **(str. 91)**
↘ Premagajte vlomilce in poiščite ukradeni PC **(str. 94)**
↘ Spopadite se z vohuni tako, da zakodirate lastna elektronska sporočila **(str. 95)**





NA HEKERSKI KONFERENCI
Obiskali smo Defcon X v Las Vegasu. **(str. 6)**

GOLJUFAJTE V PHOTOSHOPU
Nasveti iz rokava profesionalca. **(str. 98)**

NA BOJNI STEZI
Igrali smo najdražjo igro na svetu. **(str. 18)**

KOLIKO ZNANOSTI JE V ZNANSTVENI FANTASTIKI? (str. 28)

SUPERTEST
10 ZVOČNIŠKIH SISTEMOV
(str. 36)

33 PREIZKUŠENO >>
64 IGRE >>
88 KAKO ...

- → **Zavarovati** svoj PC pred krajo
- → **Zagotoviti** zasebnost na spletu
- → **Namestiti** požarni zid
- → **Uporabljati** USB 2.0
- → **Izslediti** ukradeni PC
- → **Kodirati** svoja elektronska sporočila
- → **Spremeniti** Windows XP

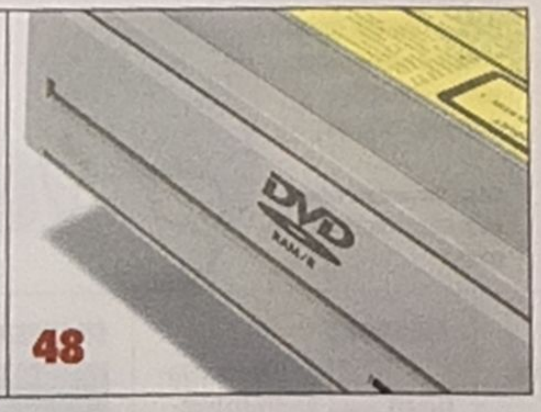
6 NOVICE

Odpravili smo se za kulise hekerske konference Defcon X, povemo vam kako utišati hrup iz vašega PC-ja, ogledamo si kdaj lahko pričakujemo tehnologijo iz Minority Reporta, izvedeli o Linuxu na Xboxu ter se poglobili v pošiljanje večpredstavnostnih sporočil preko mobilnih telefonov ...

EMPEROR
Odpravimo se na vzhod. **(str. 74)**

HITMAN 2
Tih, vendar morilski. **(str. 72)**

47



48

NAPOVEDI
Jutrišnji izdi

67 **Black Hawk Down**
68 **Warhammer Online**
69 **No-One Lives Forever 2**
70 **Stronghold Crusader**
71 **Sniper**
71 **Project Nomads**

OPISI
Ubijalci dolgčasa

72 **Hitman 2: Silent Assassin**
Andrej Potočnik se vrača v vlogi plačanega morilca.
74 **Emperor: Rise of the Middle Kingdom**
Vaša priložnost zavladati Kitajski.
77 **The Thing**
Če vas film ni prestrašil, vas tole zagotovo bo.
78 **Sudden Strike 2**
79 **Crazy Taxi**
80 **Battlefield 1942**
Večigralska igra, ki lahko premaga *Counter-Strike*?
82 **Beam Breakers**
82 **The Sims Unleashed**
83 **Antz Extreme Racing**
84 **Roboforge**
84 **Knights of the Cross**
85 **Zoo Tycoon: Dinosaur Eggs**
85 **Another War**
86 **Opisi ponovnih izdaj**

STROJNA OPREMA
Dodatki za vašo dušo

36 **Supertest zvočniških sistemov**
V ring smo poslali 10 sistemov ozvočenja za prostorski zvok.
44 **Grafične kartice**
Spopadejo se ATI-jev Matroxov in nVidiin favorit.
46 **Radeon 9000 Pro**
46 **Radeon 9000 LE**
47 **Nikon Coolpix 5700**
48 **SliMP3 Ethernet MP3 Player**
48 **Mirror DVD-RAM/R**
49 **Pinnacle Studio AVDV**
49 **Osnovna plošča EPOX 8K3A+**
50 **Kodak Easyshare LS420**
50 **Osnovna plošča ECS EliteGroup P4VXAD**
51 **Tiskalnik Panasonic KX-P7100**
52 **Trdi diski**
Primerjamo pet modelov trdih diskov.

PROGRAMJE
Privlačne aplikacije

55 **Photoshop Elements 2**
Ni vam potrebno vzeti kredita za nabavo celotnega *Photoshopa 7*...
56 **PC Cillin 2002**
56 **Pinnacle Studio 8**
57 **BlackIce PC Protection**
57 **Six Degrees**
58 **Kratki opisi**
60 **Spletni brskalniki**
Preizkusili smo *Explorerjeve* tekmece.

OGLAŠEVALCI

Acord-92 **14, 44, 83, 108**
Activision **20**
Adi & Peter **99**
Amis.net **76**
Antipiratsko združenje **16, 66**
Aroba **59**
ATR Big Bang Mega **vloženka**
Chip **46**
Eon **30, 33**
Finder **62**
Florjančič Tisk **92**
Harvey & Norman **107**
Kastner & Ohler **86**
KFM **83**
Medis **103**
Mlacom **54**
Nevtron **52**
Optimedia **32**
Quick Computers **99**
Radio Center **54**
Radio Krško **31**
Radio Plus **99**
Radio Viva **60**
Repro **43**
Ribera **38**
Sunrise Computers **2**
VideoToP 13 **11**
Take 2 **51**
Zak **92**

↘ PLUS

21 Vsebina diska
63 Opisi DVD filmov
87 Pretekle številke
87 Naslednji mesec
96 Naročite se
105 Pisma bralcev
106 Vsega je konec

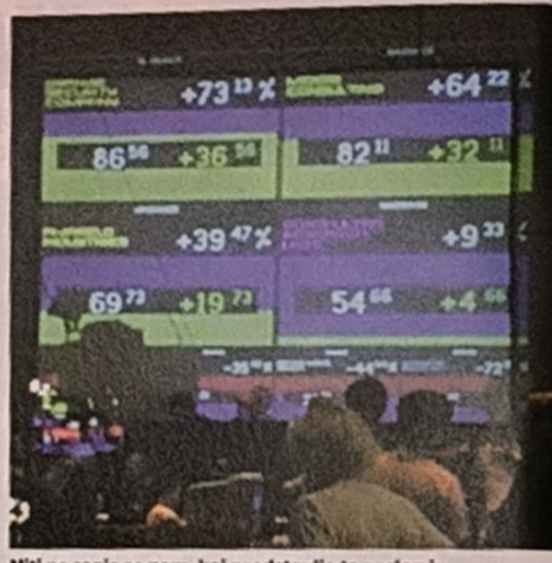
novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

»01001101?« je vprašal. »000110100110,« je odgovorila.

Hekerji se pridejo igrat

Hekerji prilezejo iz podzemnih skrivališč za DefCon X, ampak kam so se dali krekerji?



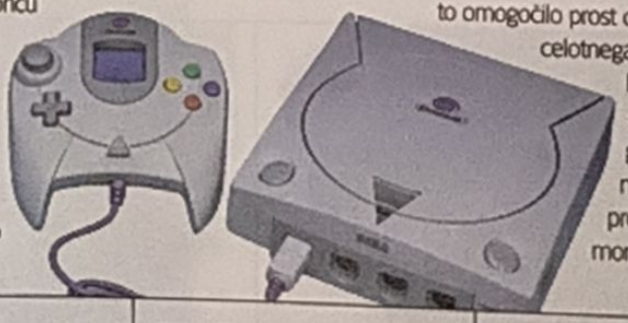
Niti ne sanja se nam, kaj predstavlja ta zaslon in stavimo, da tudi polovici teh hekerjev ne.

Prejšnji mesec smo bili priča Defcon X, deseti konferenci hekerjev v Las Vegasu. Na dosedanjih dogodkih se je pojavljala resna programska oprema, kot se je zgodilo leta 1998 z *Back Orificom* od Cult of the Dead Cow. Medtem ko je letošnja konferenca prinesla nekaj zanimivih – in potencialno težavnih – napovedi, je vzdušje po lanskem 11. septembru prineslo veliko bolj paranoidno razmišljanje, kot smo ga videvali na dosedanjih dogodkih. Govorilo se je, da je dvorana polna ameriških vladnih agentov, ki imajo hekerje odslej na očeh.

Zaradi tega je bil letošnji glavni dogodek simulacija v slogu Capture-the-flag, v kateri so bili hekerji razdeljeni v moštva, ki so vdirala v sovražne sisteme. V treh dneh smo sicer videli prave resne hekerske vpade, a so bili strežniki podjetij, v katera so vdirali, postavljeni s strani drugih moštev in so bili povezani v interni mreži brez povezave z internetom internet. Moštvo je dobilo točke, če je njihov strežnik pravilno deloval in so ga ubranili pred napadi tekmecev ter če jim je uspelo vdreti v strežnike drugih moštev.

Bojna vožnja

Za tem je sledilo nekaj poigravanja s pravimi omrežji – tekmovanje imenovano WarDrive je 20 moštev postavilo v avtomobile, s katerimi so z notesniki križarili po vegaških ulicah, iskali nezadostno zavarovana brezžična omrežja v okolici in jih označevali, namesto da bi vdrli v njih. Paul Douglas, urednik revije .net je bil član enega izmed moštev (phyducks), ki se je na koncu uvrstilo na tretje mesto, potem ko jim je uspelo vdreti v kar 338 dostopnih točk, od katerih so jih 137 odkrili le oni. Na prvo mesto so se uvrstili wirelesscon_team, ki so našli 550 dostopnih točk, skozi katere bi lahko vdrli.



Se bo Dreamcast kdaj bolje izkazal kot hakersko orodje?

Največja hekerska novica konference se je osredotočala na zastarelo igralno konzolo Sega Dreamcast. Že pred Defcon X sta na srečanju profesionalcev varovanja računalniških sistemov Black Hat Briefing, Chris Davis in Aaron Higbee pokazala, kako je mogoče Dreamcast spremeniti v orodje za vdiranje v zaščitene sisteme. V bistvu to pomeni, da boste konzolo morali fizično priklopiti na omrežje podjetja in jo nastaviti tako, da kliče domov preko prostih izstopnih točk v mreži, vendar vam bo to omogočilo prost dostop do celotnega omrežja, na katero ste se spravili. Res ne gre za preprosto nalogo – predvsem se morate neopazno

>>ORODI@ Z@ 5POP@D

>>Medtem ko vlada dela na protihekerskih zakonih, je bila paranoja med udeleženci na vrhuncu.

BACK ORIFICE

Mogočno orodje za administratorje omrežij? Tako pravijo avtorji, ampak vsi vemo, zakaj se najpogosteje uporablja. Program je brezplačen, potrebuje malo znanja in omogoča relativno preprosto vdiranje in prevzem nadzora nad ciljnim PC-jem, tako dolgo, dokler je žrtev povezana.

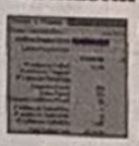
OCENA:

AIRSNORT

Se želite povezati na neko brezžično omrežje, pa nimate gesla? Potrebujete *AirSnort*. Poženite ga v dosegu brezžičnega omrežja in program bo pregledoval promet s strežnikom tako dolgo, dokler ne bo imel dovolj informacij za razbitje ključa. Sanjski program za "wardrive" – če ste le dovolj stari, da lahko vozite.

OCENA:

SHARESNIFFER



Poženite *Share-Sniffer* za nekaj dni in program bo preveril na tisoče IP naslovov in na njih poiskal diskovne imenike v skupni rabi. Nato lahko izberete, katere si želite pogledati. Nekako tako, kot če bi poskusili odpreti vsa vrata v Sloveniji, nato pa vdrli le v stanovanja, ki ostanejo odklenjena, ko je stanovanje prazno.

OCENA:

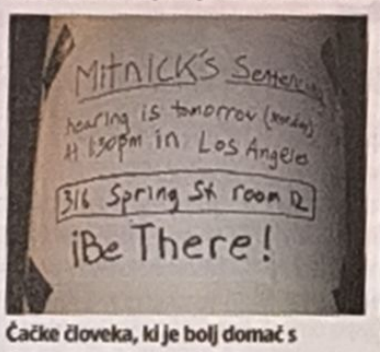
NETBUS

Preden se je pojavil *Back Orifice* in se razglasil za novega kralja "administratorjev omrežij", je *NetBus* počel natanko to. Zakaj torej ni bolj razširjen? Morda zato, ker ni tako prijazen do začetnikov kot *BO* – pri tem resnično morate vedeti, kaj počnete.

OCENA:

cesti: hekerji, željni zabave, najamejo limuzino in se odpravijo na brezžično hekanje strežnikov v Las Vegasu.

»Glub ... Alarm, ženska je tukaj, alarm!«



Čačke človeka, ki je bolj domač s tipkovnico kakor s svinčnikom.

Celo video sistem v hotelu je bil shekan. Ah, ti *Windows*.

pretihotapiti v zgradbo in Dreamcast nastaviti tako, da ga med delovanjem ne bodo odkrili – vendar sta Davis in Higbee poudarila, da sta demonstrirala način, na katerega je mogoče vdreti v drugače varna omrežja. Več o tem najdete na www.dcphonehome.com.

Shekani hekerji

A tudi sam Defcon X ni ostal varen pred hekerskimi napadi; spletni forum konference, ki so ga aktivirali ob pričetku dogodka, so morali hitro izklopiti, potem ko je nekdo odkril varnostno luknjo v skripti, s katero so postavili forum in diskusijo zamenjal s priljubljeno tematiko hekerskih zelencev – pornografijo. Drugače pa je bilo letošnje srečanje dokaj umirjeno. Medtem ko ameriška vlada pospešeno dela na zakonih, ki bodo prepovedali večino hekerskega udejstvovanja, je bila paranoja med udeleženci na vrhuncu, le redki obiskovalci pa so se želeli pogovoriti z novinarji ali dovoliti, da jih fotografiramo. Tudi orodja za hekanje, ki so jih z uspehom prodajali na dosedanjih konferencah, letos niso bila na voljo, saj razvijalci očitno niso želeli tvegati zapora.

Paul Douglas se spominja: »Dosedanji DefConi so imeli resnično žurersko vzdušje, tokrat pa so bile zadeve bolj prikrite. Videli smo veliko govorov, delavnic in ljudi, ki so se srečali in medsebojno izmenjevali stvari, vendar veliko manj pijanih zelencev in pol-amaterskih hekerjev, željnih pravega vdiranja v zavarovane sisteme. Ob odhodu smo pričakovali, da se bomo vrnili s stotinami fotografij, vendar se nihče ni želel fotografirati.«

Morda so se na evropskem odgovoru DefConu, DNSCon **(www.dnscon.org),** ki se je v času, ko to berete, že zgodil v angleškem Blackpoolu, odvijale zanimivejše stvari. Prepričani smo namreč , da imajo hekerji v zadnjem letu manj manevrskega prostora, vendar ste lahko gotovi, da ne bodo izginili. **PCF**

MSTREAM

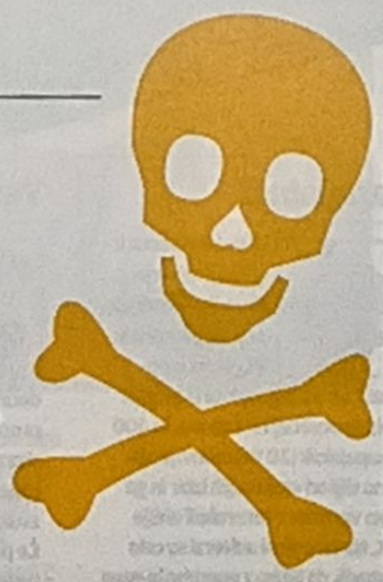
Ste jezni na svet? Želite svoj bes izliti na kakšni nedolžni spletni strani? Zakaj ne bi sprožili napada s pomočjo "distributed denial of service" (DDOS)? Naložite *Mstream*, izberite spletno stran in pričnite razpošiljanje odpadniških podatkov, ki bodo tudi najtrše strani spravili na kolena.

OCENA: ☠☠

TELNET

Tega vam sploh ni treba poiskati, saj se že nahaja v vašem PC-ju. Odprite okno DOS in v ukazni vrstici natipkajte TELNET, nato pa pričnite s hekanjem česar koli. Zadeva seveda še zdaleč ni preprosta, saj boste za hekanje s *Telnetom* potrebovali veliko znanja in predanosti. V bistvu nanj raje pozabite.

OCENA: 0



Readme.txt

Hekerji, krekerji, skriptna otročad ... Kaj lahko storimo?

Na pomoč! Povsod so!
Kdo?

Hekerji! Uničiti me hočejo!
Pa ne že spet ... Zakaj misliš, da te hočejo uničiti?

Saj veš, DefCon in te stvari. Nikoli si nisem mislil, da jih je toliko! Gotovo bodo prevzeli nadzor nad mojim PC-jem!
Ne verjamem. Pravih hekerjev tvoj PC niti približno ne zanima.

Zakaj?
Prelahko je. Ni pravega izziva.

Uuuhh. Oddahnil sem si.
Da. Skrbeti bi te moralo zaradi hekerskih zelencev in krekerjev.

Zakaj? Kaj mi bodo storili?
Želijo prevzeti tvoj PC. Zlorabiti tvojo mačko. Saj veš, vsakdanje zadeve.

Kaj? Zakaj?
Ob tem se počutijo pomembne in pametne. Drugače pa so to ponavadi nedokazane izgube, ki želijo dvigniti svoj ego tako, da preko interneta napadajo nedolžne deskarje.

Hudirja. Skoraj se mi smilijo. Torej, kako jih zaustavim?
V bistvu ni težko. Uporabi dostojen protivirusni program. Ne zaganjaj nepreverjenih datotek. Prepričaj se, da tvoj ponudnik interneta uporablja ustrezno zaščito. Nič takšnega. In da, morda boš želel namestiti poseben varnostni program. Imenuje se Back Orifice.

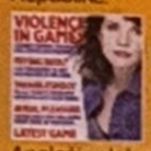
Oh, hvala!
Kar koli zate, vendar se prepričaj, da si povezan, medtem ko ga poganjaš, sicer ne bo deloval.

Zanimiv primer hekanja je izvedel John Draper, ki je v sedemdesetih letih obšel telefonski sistem in zastonj telefoniral, ko je našel frekvenco, ki je centrali povedala, naj sprosti linijo.

PCF Po svetu!

Ta mesec:
PC Format Južna Afrika

Coca Cola med računalniškimi revijami, *PC Format*, izhaja po vsem svetu. Tokrat vam predstavljamo našega bratranca iz Južnoafriške Republike.



Naslovnica

Tudi Južnoafričani so se odločili na naslovnice vrniti dekleta. Zakaj so se jih Angleži sploh znebili? Afriški *PCF* se ponaša s slastno rjavolasko, ki vzdihuje v kamero. Morda nekoliko preveč rdečih naslovov, se vam ne zdi?

Malce zabave

Opisu programa za zajemanje telefonskega pogovora sledi preizkus v praksi: »Postavil sem se v vlogo Mohammeda Jablaha, najbolj nesramnega kupca na svetu,« pravi kolega Boštjana Uršiča, Cameron Losco. »Takšni izpadi bodo postali redni del naše vsebine,« je še zagrozil.

Gotovo gre za napako ...

»Vedno obstajata dve plati zgodbe,« trdi kolumna, ki spremlja dogajanje na tržišču, vendar nato pozabi vključiti zgodbo. Zatem predstavnik lokalne First National Bank pove bralcem *PCF*, da so »obtožbe na njihov račun lažne. Oba dokumenta v prilogi jasno dokazujeta, da nismo prejeli omenjenega denarja.« Hmm.

STRAN MESECA

www.php-si.com

Avtomatizirajte vsakdanja opravila na svoji spletni strani.

V Sloveniji PHP programiranje še vedno pospešeno pridobiva fanatične privržence in zato je to stran, na katero je marsikdo čakal. Ideja o združitvi PHP programske srenje je sicer že stara, a je dotična stran dokaz, da samo ideja ni dovolj. Avtorji so namreč stvar zastavili širše in tako že na začetku ponujajo članke in podporo vsem PHP navdušencem, njihov forum pa je dokaz živosti in kvalitete. Članke in nasvete pišejo vsi, ki imajo voljo in znanje in tako stran dodatno pridobiva na kvaliteti. Seveda je na mestu povabilo, da se podobnih prostovoljnih del udeležite tudi vi, bralci *PC Formata*.

www.php-si.com
www.3delavnica.com
www.hotscripts.com

Retna Pictures

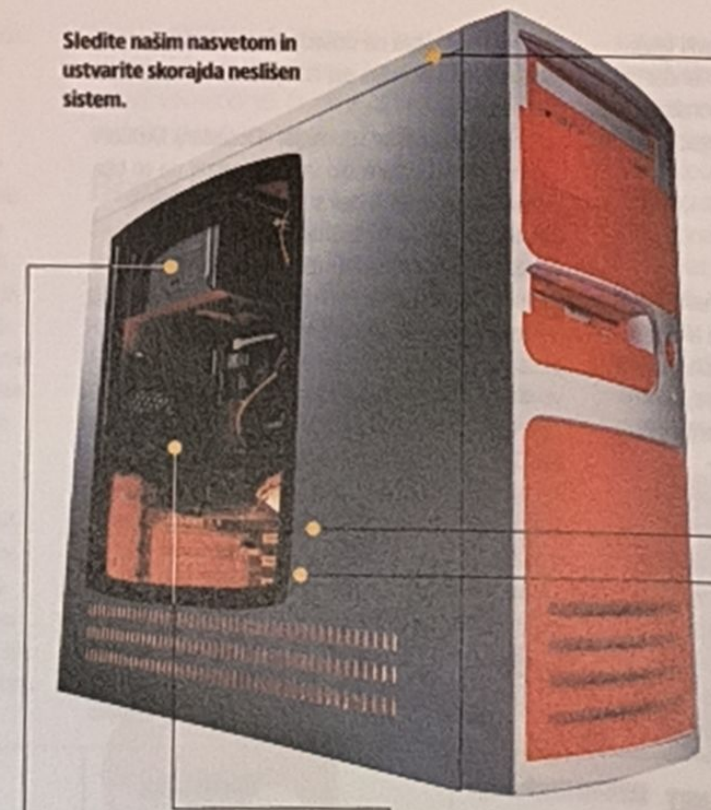
Preglasen nu-metal v pisarni? Pozabite – glasni PC-ji lahko imajo na vašo produktivnost veliko večji učinek.

Utišajte ga!

PC preglasil bližnjo rave zabavo? Tako ga lahko utišate.

Pozabite na posredovana elektronska sporočila in pozornost odvračajoče spletne strani – če vaša produktivnost pada, lahko za to okrivite hrup iz vašega PC-ja. Psihološke raziskave so namreč dokazale, da lahko povečan hrup zmanjša vašo produktivnost do 60 odstotkov, raziskovalci na Univerzi Cornwell pa so pred kratkim odkrili, da povsem tiho brnenje v pisarnah občutno vpliva na zmanjšanje motivacije.

Ampak, kaj lahko storite, da utišate zvok, ki se širi iz vašega PC-ja? Poznamo dve vrsti neželenih zvokov, ki jih proizvaja vaš računalnik: prva so nizkofrekvenčne vibracije, ki jih ojača ohišje, druga pa so srednje- do visokofrekvenčni zvoki, ki se širijo iz komponent, kot so ventilatorji in diski. Lotite se gverilske taktike naredi-sam po spodaj opisanih navodilih ali pa dele naročite preko spletne strani **www.quietpc.com.**



Sledite našim nasvetom in ustvarite skorajda neslišen sistem.

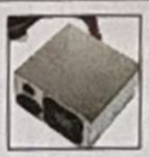
Ohišje

Kupite ohišje PowerSnooze ali pa ustvarite lastno zaščito. Prva sestavina je pena, ki jo postavite na vrh in na dno ohišja. Nadalje so tukaj manjši kosci pene, ki prekrivajo ravne železne površine, kot je tista na napajalniku, medtem ko je tretja zadeva gumijasta površina (podobna podlogi za miško), ki stranicam vašega ohišja prepreči vibriranje.

Trdi disk

Veliko hrupa, ki ga proizvede vaš PC, prihaja od trdega diska. Tudi če zaprete vse programe, bodo Windows vztrajno nadlegovali trdi disk - najbrž tako preverjajo, če ste še budni. Seagate izdeluje tihe trde diske, lahko pa tudi obdržite sedanji disk in naročite utiševalnik diskov (okoli 9.000 SIT), izdelan iz akustične pene.

Napajalnik



Napajalna enota v ohišju pretvarja električno v energijo, prebavljivo za vaš PC, vendar ponavadi zaradi tega ustvarja grozljiv zvok, še posebej ob zagonu. Ta 400 W napajalnik (20 tisočakov) je občutno tišji od vsakdanjih izbir in ga lahko vgradite v katerokoli ohišje ATX. Na omenjeni univerzi so celo ugotovili, da lahko z uporabo le-tega računalnik utišate na samo 26 decibelov – kar pomeni, da boste v tihi sobi le težko ugotovili, če stvar dela ali ne.

Ventilator

Ventilatorji v ohišju so največji povzročitelj hrupa – ustvarjajo obupen zvok jakosti nekaj decibelov, vendar bi se brez njih vaš procesor kaj hitro skuhal. Na voljo so skorajda neslišni ventilatorji, ki bodo uspešno mešali zrak, medtem ko po zvoku ne bodo podobni helikopterju. Če pa se ne želite odpovedati svojemu gromoglasnemu ventilatorju, ga lahko nekoliko utišate tako, da ga primerno upočasnite .

Grafična kartica

Tisti glasni ventilator na vaši grafični kartici ji sicer resda omogoča bljuvati bazilijone pikslov, vendar ni preveč prijazen do vaših ušes. Odstranite ventilator in ga zamenjajte s takšnim hladilnikom (okoli 8.000 SIT). Velikansko bakreno površje bo čipe odlično hladilo, medtem pa ne bo izpustilo niti glasu.

PC Format se je udeležil eksperimenta in naša elektronska veriga je prepotovala svet in dosegla tarčo v Srednji Ameriki.

1. KAI
Poslali smo elektronsko sporočilo kolegu iz angleškega uredništva PCF, Kaiu, ki je znan po tem, da veliko potuje.

2. SANCHO
Kai preda štafeto bratrancu svojega dekleta, Sanchu Perezu, Špancu ki prebiva v Braziliji. Kar koli ...

3. ROBERTO
Sancho je nekoč delal v baru v Barceloni in ohranil stike s šefom Robertom. Pošilja odpotuje v Španijo.

4. AMILE
Robertovo nekdanje dekle Amile je iz Nikaragve. Sedaj živi na Kitajskem in je postala del naše elektronske verige. Ali lahko pomaga?

5. REAGAN
Da – Amilin bratranec Reagan je delal v tiskarni, v kateri je zaposlen Willie Stu. Elektronsko sporočilo je poslal svojemu nekdanjemu šefu v tiskarno.

6. WILLIE
Zadetek! Sporočilo je prejel Willie Stuf. Z njim se sicer nimamo veliko za pogovarjati, smo pa vsaj dokazali teorijo.

ZVEZE NA DALJAVO

Kako lahko šest elektronskih sporočil doseže šest milijard ljudi.

Ali lahko kontaktirate kogar koli na svetu s pomočjo verige z le šestimi elektronskimi sporočili? Teorija, ki so jo poimenovali "Six Degrees of Separation" pravi, da lahko – in nov spletni eksperiment je odločen to dokazati. Teorija pravi, da smo vsi na Zemlji povezani z družbeno verigo šestih ljudi, razvila pa se je iz družbenega eksperimenta, ki ga je leta 1969 izvedel psiholog Stanley Milgram. Pisal je 300 Američanom in jim zastavil izziv: njihovo sporočilo mora čim prej doseči določeno osebo v Bostonu. Vendar so to morali storiti preko ljudi, ki jih poznajo. Šestdesetim je uspelo in Milgram je ugotovil, da je bilo povprečno število ljudi v verigi šest. Sedaj profesor Duncan Watts iz Kolumbijske univerze želi ponoviti eksperiment s pomočjo elektronske pošte. »Doslej teorije še niso preizkusili na globalni ravni. Želimo preizkusiti učinek rase, narodnosti, razredne pripadnosti, zaposlitve in izobrazbe.«

Registrirajte se za eksperiment in dali vam bodo tarčo – osebo, ki jo morate kontaktirati preko elektronske pošte. Da bi jo dosegli, izberite osebo, ki je geografsko bliže vaši tarči in ji pošljite podatke tarče. Vaš prijatelj stori enako in pošlje sporočilo naprej in sčasoma boste morda prispeli do tarče. Sliši se preprosto, ampak, ali deluje, ko nečak vašega prijatelja od prijateljevega prijatelja od prijatelja živi v Nikaragvi?
http://smallworld.sociology.columbia.edu

SiOL s poceni 1 Mb povezavo

Debela pipa se je dodatno zredila.

Če ste oktober preživeli v Sloveniji, potem najbrž veste, da je SiOL prejšnji mesec pospešil osnovni ADSL dostop na 1 Mbps. Ampak kakšen je sploh smisel imeti tako hitro povezavo? Na spletu boste le težko našli video, ki bi ga predvajali pri več kot 300 Kbps, pa tudi spletne strani se ne odpirajo občutno hitreje pri tej dvojni hitrosti. Seveda pa bo novica zanimiva za vse, ki s spleta z veseljem nalagajo datoteke. Vendar to ni vse – najboljša novica je, da višja hitrost ne bo zvišala vaših stroškov za spletni dostop – SiOL namreč ni podražil storitev, temveč za isto ceno (8 tisočakov mesečno), kot je prej ponujal 512 Kbps dostop, sedaj omogoča dvakrat večji pretok podatkov. Vsekakor hvale vredna poteza, s katero je SiOL postal eden prvih evropskih ponudnikov interneta, ki se je odločil ponuditi 1 Mb povezavo, pa tudi cena je pri nas občutno nižja. British Telecom recimo razširitev pipice na 1 Mb načrtuje šele za poletje 2003, medtem ko bi za enako hiter kabelski dostop v Veliki Britaniji trenutno odšteli dvojno vsoto tiste, ki vam jo zaračunavajo pri nas. Na voljo so tudi paketi z 2 Mbitno hitrostjo. Hura za sončno stran Alp!
http://adsl.siol.net

Dnevnik

Na katere datume bomo pozorni v prihajajočem mesecu?

Hitman 2
(11. oktober)

Gladko obriti morilec se vrača. Grafika v igri je tako izvrstna, da smo plačanca kar nekajkrat zamenjali za našega Andreja Potočnika, svoj apetit pa lahko podžgete tako, da preberete naš opis v tej številki.
www.eidos.co.uk

Študentska arena
(15. oktober)

Za Bežigradom v Ljubljani se odvija vsesplošni študentski cirkus, ki označuje pričetek novega študijskega leta. Od seminarjev, okroglih miz pa seveda do zabave. Tudi *PCF* bo tam!
www.skis-zveza.si/arena

InterInfos
(21. oktober)

Danes se v Cankarjevem domu v Ljubljani prične največji slovenski IT sejem, ki v svojem sloganu trdi, da želi premikati meje, sestavljen pa bo iz razstave, konferenc in seminarjev.
www.interinfos.si

Unreal Tournament 2003
(25. oktober)

Če je verjeti založniku (česar mi ni, a vseeno), bi naj danes izšla dolgo pričakovana različica online športa prihodnosti ... Če bo igra tako dobra kot izvirnik, se lahko pripravite, da lepo število zimskih noči preživite pred svojim PC-jem.
www.unrealtournament.com

PC Format
(2. november)

Predzadnja številka *PC Formata* v letu 2002 pride na prodajne police in prinese obširno poročilo o fenomenu imenovanem *The Sims* in naslednji igri v seriji – *The Sims Online*.
www.pcformatslo.net

»Malo gor, nekoliko v levo ...« *minolovec* še nikoli ni bil tako zabaven.

Rokavice prihodnosti

Tehnologija v Spielbergovi viziji prihodnosti deluje odlično. Pa se nanjo splača čakati?

Washington, ZDA – 52 let v prihodnost: skenerji očesne veznice, 3D družinski albumi, videofoni Nokia in digitalni časopisi so nekaj vsakdanjega. In medtem ko si ogledujemo zvezde *Minority Reporta* v Ameriki bližnje prihodnosti, se pri *PC Formatu* sprašujemo: »Kdaj bomo dobili *takšne* PC-je?«

V štabu Predkriminala si Tom Cruise natakne par miškinih rokavic in se primaha skozi operacijski sistem na zaslonu velikosti stene. Pozabite na pokaži-in-klikni – naš junak preprosto potisne na stran nezaželene slikovne datoteke z eno kratko potezo. Izgleda kul, gledalcem pa dovoli videti, kaj si policist prihodnosti ogleduje.

Ernesto Quinteros, vodja oddelka za oblikovanje pri Belkinu (eno vodilnih podjetij za proizvodnjo opreme za povezovanje), misli da bi morali globoko vdihniti in se pomiriti: »Do leta 2054 bodo zračne miške poslane na smetišče zgodovine. Način dajanja ukazov, ki ga uporablja Tom Cruise, je že dosežen,« poudarja Ernesto.

»Podoben način upravljanja vmesnika že obstaja v žiroskopskih predstavitvenih napravah, pri optičnih miškah, čitalnikih črtne kode in v vojaških sistemih za vodenje. Da ne omenjam celo igrač. Kako mislite, da Sonyjev robotski hišni ljubljenček Aibo razume, da je njegov gospodar iztegnil roko, da ga poboža?«

Povohaj rokavico

Možak ima prav in to dejstvo dokazuje prototip Sonyjeve tehnologije, ki so ga pred kratkim prikazali na sejmu interaktivne zabave ECTS v Londonu. Eye Toy (glejte okvir) uporablja preprosto kamero na vodilu USB, da zazna gibanje igralca pred zaslonom, pri čemer sploh ni potrebno nositi posebnih oblačil. Zaradi tega se lahko čudimo, zakaj Spielbergovi junaki sploh nosijo tiste čudne rokavice? Quinteros se strinja: »Futuristične rokavice na Cruisovih rokah očitno delujejo v navezi s tehnologijo za zaznavanje gibanja – lučke na koncu njegovih prstov bi lahko bile LED lučke, ki jih programje za zaznavanje poti in gibanja skenira in obdela.« Dejstvo je, da Cruise odmakne datoteko z gesto, ki jo gledalci zlahka prepoznajo in tako ugotovijo njegov namen. Je potemtakem vse skupaj le šov za gledalce? »Že danes je na voljo kar nekaj tehnologij, ki ne zahtevajo rokavic,« nadaljuje Quinteros. »Mislim, da so lučke na koncu prstov uporabili le zato, da bi obiskovalcem kino dvoran lažje pričarali prihodnost.«

Pa vendar, ali bi lahko odkorakali v trgovino in takšno napravo kupili že danes? »Kot si lahko predstavljate, se zaradi stroškov takšnih sistemov izdelka danes ne bi izplačalo prodajati v prosti prodaji,« trdi Belkinov človek. »Vendar miniaturizacija in tehnološke izboljšave bi lahko na police trgovin do leta 2014 pripeljale podoben sistem, ki bi bil cenovno sprejemljiv – torej 40 let pred časom, v katerem se odvija zgodba v filmu.«

Vprašanje, ki si ga morajo zastaviti proizvajalci, pa je, ali bi ljudje takšno tehnologijo sploh uporabljali? Na koncu koncev morajo oblikovalci ostati pragmatični. »Zakaj bi kdor koli želel vložiti toliko energije za komunikacijo z računalnikom,« se sprašuje Quinteros. O vplivu znanstvene fantastike na razvoj znanosti več v temi meseca na strani 28. **PCF**

IZ ZAPESTJA

Razvijalci vas že vabijo, da navidezni svet vzamete v svoje roke ...

SAMSUNG SCURRY

Ime je bedno, tudi ideja ni nič boljša, vendar zadeva izgleda kul in bojda celo deluje. Scurry je prototip izdelka, ki vam bo omogočil "tipkati" v zraku. Vi zvijate prste, kot da bi se pred vami nahajale tipke QWERTZ, naprava pa celo meri, kako močno "udarjate" po njih.

IN2GAMES GAME-TRAK

Mlado podjetje In2Games preizkuša 3D vmesnike za igre, ki bodo vaše kretnje prenesle v akcije na zaslonu. Edina slika, ki jo imamo, je sicer ta konzolna boksarska simulacija, vendar bi lahko tehnologijo izpopolnili in uporabili za realističen prikaz drugih športnih in celo prvoosebnih iger.

LOGITECH CORDLESS PRESENTER

Ta udobni kazalec se bo na vaš PC povezal preko Bluetootha in vas bo olajšal za več kot 50 tisočakov, vendar vam bo zato omogočil uživati med svojo predstavitvijo v *PowerPointu*, medtem ko se nahajate na drugem koncu sobe. Zadeva sicer ne predstavlja popolnoma prostih rok, vendar vsaj pomeni pobeg od kombinacije tipkovnice in miške.

SONY EYE TOY

Znanstveniki pri Sonyju so iznašli igralni pripomoček, ki preko kamere na vodilu USB zaznava kretnje in barve. Pred kratkim so prikazali tehnološki demo *Fire & Water*, ki je razkril kako igralci na PlayStationu 2 dobesedno nastopijo v igri na zaslonu (in se celo dotikajo drugih likov na zaslonu).

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

Poslovni enoti:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
  PON - PET: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h
- Prušnikova 12 (Mercator center), Maribor, Tel.: 02 / 420-02-00
  PON - SOB: 09h - 20h, NEDELJA: 09h - 12h

VIDEOTEKA >>Velika izbira filmov na VHS in DVD, brezplačna včlanitev, ugodnosti pri izposoji, zagotovljen parkirni prostor

MULTIMEDIJA >> Velika izbira računalniških in video iger, računalniška dodatna oprema, nadgradite svoj računalnik, itd...

HIT igre:

Mafia
Cena: 9.490 SIT

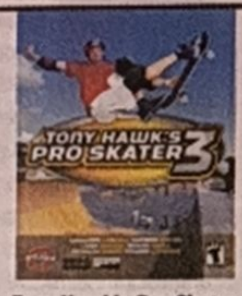
Warcraft 3
Cena: 9.990 SIT

Hitman 2
Cena: 9.490 SIT

Beach Life
Cena: 9.490 SIT

Grand Theft Auto 3
Cena: 9.490 SIT

Return To Castle Wolfen.
Cena: 6.990 SIT



Tony Hawk's Pro Skater 3
Cena: 6.990 SIT

Cenejše igre. Igre že od 2.590 SIT

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

Ferrari 360 Modena Racing Wheel
Cena: 17.990 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Top Gun Fox 2 Pro USB
Cena: 7.990 SIT

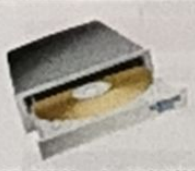
Firestorm Digital 2 Gamepad
Cena: 3.590 SIT

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

Ferrari Force Feedback GT
Cena: 30.990 SIT

Top Gun Afterburner 2
Cena: 12.990 SIT

Računalniška oprema


CD-RW Lite On 40/12/48
Cena: 19.900 SIT

Innovision Ge Force 4 Mx440 TV OUT
Cena: 21.500 SIT

Ohišje ATX Midi 6111B
Cena: 10.900 SIT

Ohišje Chieftec Cs601
Black 18.500 SIT, Green 20.600 SIT

Inno RadeOn 8500 LE 64MB
Cena: 30.500 SIT

Ventilatorji Zalman za ATX ohišja:
ZM-F1: 1.300 SIT, ZM-F2: 1.500 SIT

Matična plošča Elite K7S5A +SB
Cena: 19.100 SIT

Matična plošča Elite P4S5ADX 645DX
Cena: 21.900 SIT

Matična plošča Elite K7VTA3 Kt333
Cena: 23.000 SIT

Tipkovnice Multimedijske ali Office Internet

Hladilniki:
Volcano 7+..... 7.200 SIT
Volcano 6 Cu..... 3.200 SIT
Crystal Orb..... 2.400 SIT
Zalman CNPS 5100..... 7.900 SIT

KUPON - KUPON
S tem kuponom vam odobrimo brezplačno izposojo 1 videokasete ali DVD filma.

Na zalogi tudi velika izbira iger in pripomočkov za:
- PlayStation in PlayStation 2
- Game Boy Color in - Game Boy Advance

VSAKIH 6. NAKUPOV DARILO IGRA!

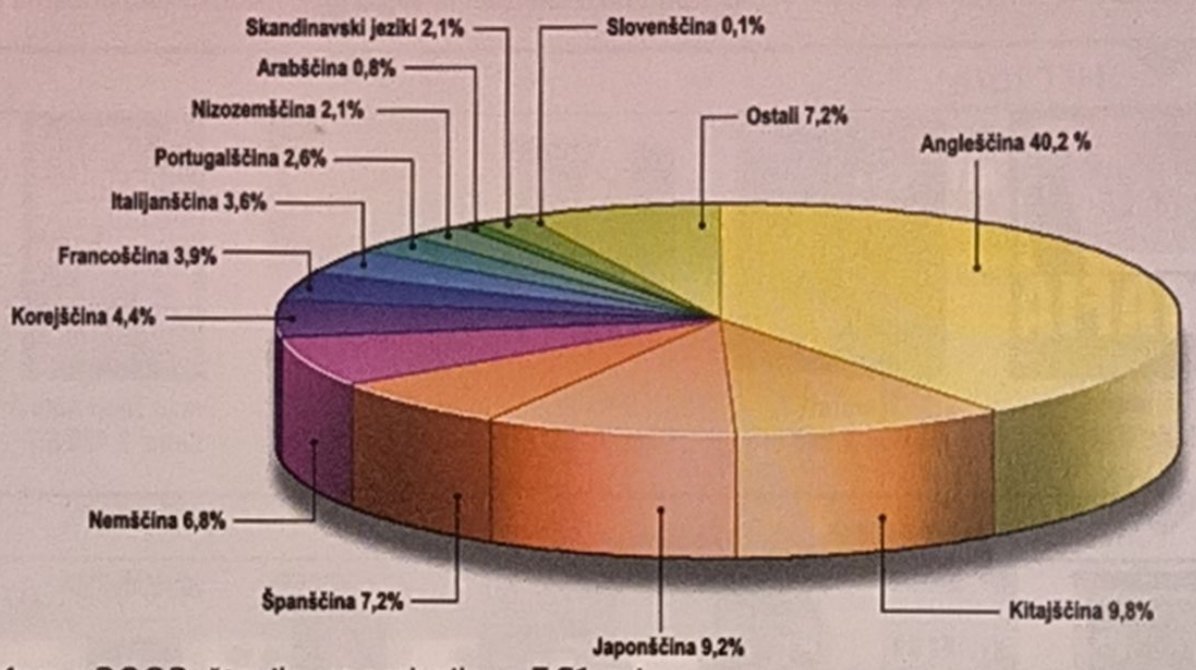
POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

Premlete številke

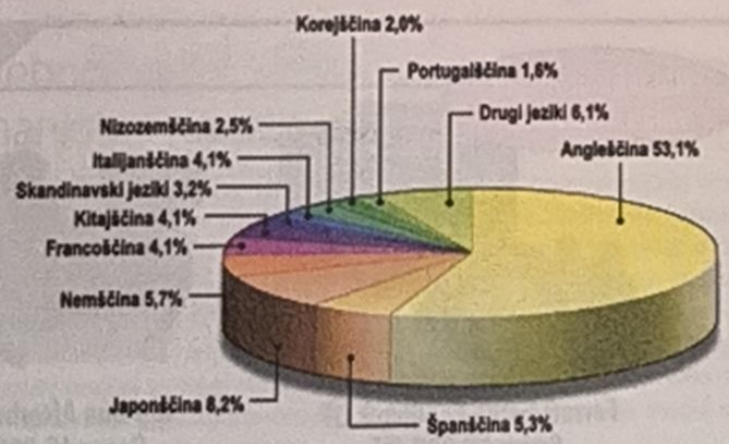
Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet ...

KAKO GOVORI INTERNET?

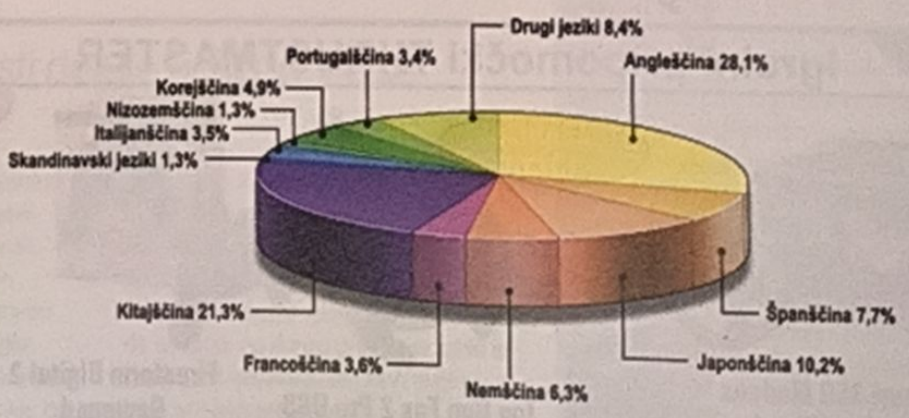
Pred časom smo vam izdali, kateri so najpogosteje zastopani jeziki na internetu in seveda se je izkazalo, da največ uporabnikov interneta prihaja iz angleško govorečega okolja. Temu primerno je tudi velika večina spletnih strani na internetu v angleščini. Raziskave pa kažejo, da angleščina ne bo večno vladala internetu. Države z največjim številom prebivalstva se prebijajo v prve vrste v uporabi interneta in kaj kmalu se lahko zgodi, da se bomo morali učiti še kakšnega bolj eksotičnega jezika, če bomo želeli na internetu izbrskati kakšno pomembno informacijo.



Marec 2002, število uporabnikov: 561 mio.



Konec 1999, število uporabnikov: 245 mio.



Leto 2005, število uporabnikov: 1.03 mlrd.

Podatki Gartna Group

↑ DOBER MESEC

↗Wi-Fi

Brezžična omrežja počasi dobivajo zakonsko podporo v evropskih državah, kar pomeni, da se bodo počasi pričela seliti na frekvenco 2,4 GHz, ki je bila do sedaj večinoma namenjena radio-komunikacijskemu spektru. V tujini smo že lahko priča postavljanju vstopnih točk za Wi-Fi, ki pa imajo za naše razmere še precej zasoljeno ceno.

↗Protivirusni ukrepi

V Ameriki so sprejeli zakon, po katerem je prepovedano napasti PC, katerega lastnik je nenamerno okužil druge uporabnike z virusom. Timothy Mullen pa je razvil program, ki omogoča računalniku, okuženim s črvom, da začasno paralizira vir okužbe. Ameriško obrambno ministrstvo trdi, da gre v tem primeru za hackanje, ki ni sprejemljivo.

↗ADSL manija

Cena priključkov ADSL nenehno pada in v določenih evropskih državah so se že pojavili priključki za ceno, nižjo od 6.000 SIT. Tudi Slovenija se ne bo izognila tem težnjam, saj si lahko priključek ADSL, s prenosom 2 Mbit/s privoščite že za 9.900 SIT mesečno.

↓ SLAB MESEC

↙Omrežja peer-to-peer

Glede na to, da plačljivi servisi še vedno ne delujejo, so se lastniki avtorskih pravic odločili kaznovati uporabnike omrežij P2P. Kalifornijski kongresnik Berman je predstavil predlog zakona, ki bi lastnikom avtorskih pravic omogočil, da preplavijo KaZaA z lažnimi datotekami, s katerimi bi onemogočili uporabnike. Zahrbtno? Seveda.

↙Formati DVD

Pioneer Electronics meni, da je prepisljivi DVD ključ do rešitve za industrijo PC-jev, da se bo pa moral bolj odločno postaviti na lastne noge. Konkurenčni formati ustvarjajo zmedo in tržišče zapisljivih DVD-jev, namenjenih shranjevanju podatkov in ne videa, odbija uporabnike.

↙Uporabniki Hotmaila

Odločen, da bo usmerjal Hotmail po svoje in seveda zaslužil še več denarja, je Microsoft pričel z brisanjem sporočil iz mape Sent. Uporabniki Hotmaila niso prejeli nobenega obvestila o brisanju shranjenih sporočil, ki so starejša od 30 dni. Vse to je še eden od načinov, s katerimi poskuša Microsoft ljudi prepričati, naj se za 20 USD naročijo na plačljivi servis Hotmail Extra.

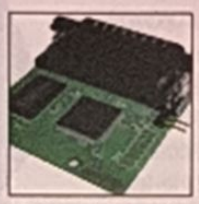
LinuXbox

Še en kos iz PC sveta, ki se bo vrinil v Xbox.

Najbolj priljubljen alternativni operacijski sistem našega sveta je svoje lovke razširil na najbolj nepriljubljeno, a najbolj mogočno konzolo ta hip – Microsoftov Xbox. Xbox Linux Project želi uporabiti moč igričarskega sistema za tisto, za kar so njegove prvotne komponente tudi bile izdelane – namizni PC. Glede na to, da sistem v svoji škatli prinaša procesor, ki je primerljiv s PIII-733 in grafično kartico GeForce 3, bi šlo za precej močan sistem s ceno okoli 80 tisočakov. Kljub temu pa ne gre za prvi Xbox mod, ki se je pojavil in prepričani smo, da tudi ne bo zadnji.

LINUX
Napredek je počasen, dolgočasen, zapleten in nekoliko nesmiseln (kot Linux – pritožbe na znan naslov), ampak hej – prekletega pingvina Tuxa jim je uspelo spraviti na zagonski zaslon Xboxa. In to je že nekaj!
http://xbox-linux.sourceforge.net

VGA
Če Xbox povežete z monitorjem namesto s TV zaslonom, boste dobili veliko ostrejšo in bolj jasno sliko. Sprva je to zahtevalo precej spretnosti, danes pa so pretvorniki v tujini na voljo že za 15 tisočakov.
www.yorvik-consoles.freeserve.co.uk



BIOS
Xboxov strogo varovan BIOS prepoveduje zaganjanje nepotrjenih programov in je tudi glavna ovira pri tem, da bi konzolo uporabili kot PC. Ampak, kot vedno, je rešitev že tukaj – čip OpenXbox PC-BioXX vgradi v konzolo nadomestni BIOS, ki blokira izvirni BIOS, a ga ne prepiše.
www.yorvik-consoles.freeserve.co.uk

ATA100
Veliko Xboxov ima 10 Gb disk namesto 8 Gb, ki je oglaševan in ki ga konzola prepozna. Tega sicer še niso rešili, ampak neka bistra glava je kabel ATA33 zamenjala z ATA100 in tako zvišala hitrost diska.
www.icrontic.com/index.php?page=public/articles&articleid=106

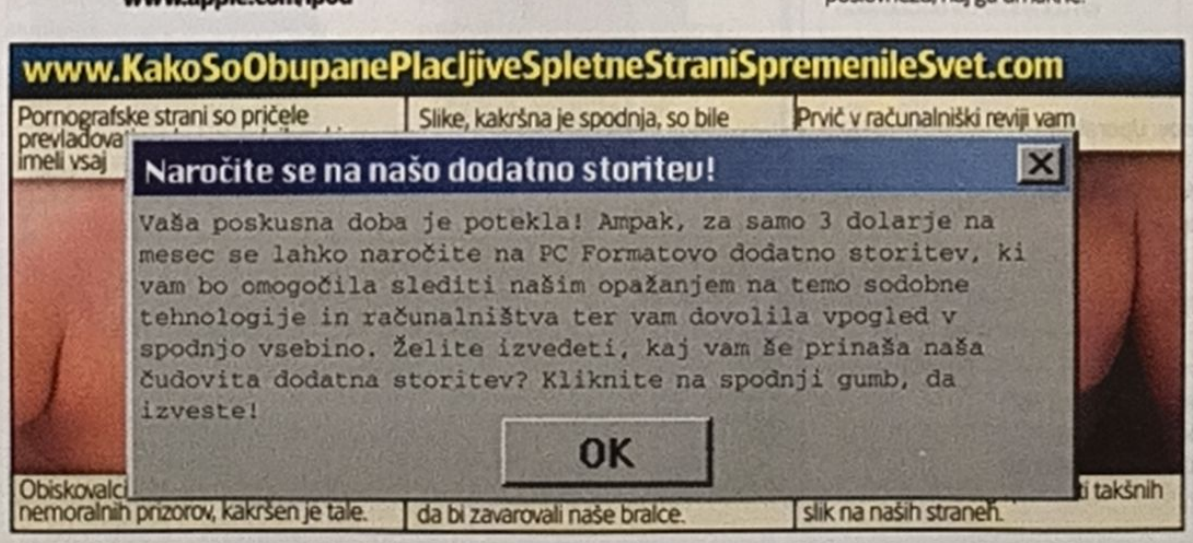
iPod deluje v Windows

Gospodar prenosne glasbe prihaja na PC.

Ni vam potrebno investirati v iMaca, da bi uporabljali Applov predvajalnik MP3– iPod sedaj deluje tudi v Windows. Sicer ste predvajalnik tudi doslej lahko priklopili na PC s pomočjo neodvisnega programja, kakršen je *Xplay*, ampak sedaj smo dobili popolno združljivost z *MusicMatchJukeboxom*. iPodi se prodajajo v različicah po 5 Gb, 10 Gb in 20 Gb, s cenami od 100 do 170 tisočakov, Apple pa jih je sedaj še zmanjšal, kolešček zamenjal s ploščico, občutljivo na dotik, v slogu notesnikov, ter dodal ročni daljinski krmilnik. V iPod lahko tudi uvozite kontaktne naslove iz PC imenika ter z njim celo ostanete na tekočem s sestanki in obveznostmi. Seveda pa morate vedeti, da vaš PC za priklop potrebuje FireWire. Ampak, če si lahko privoščite predvajalnik MP3 za 100 tisočakov, se boste brez težav ločili od Cankarja za kartico FireWire.
www.apple.com/ipod

ALI STE VEDELI?

Domiseln uporabnik avkcijske strani eBay je poskušal prodati oglaševalski prostor na svojem penisu. Zadeve z oglasnim prostorom je, khm, urejala njegova žena, v ponudbi pa je tip trdil, da mora biti denar nakazan vnaprej, da se mora tetovaža omejiti na zunanjo kožo in da se bodo o ceni objave promocijske fotografije pogajali posebej. »Zmagovalec na avkciji lahko na lastno željo uporabi ritnico namesto penisa, obe ritnici = 50 % popust,« se je nadaljeval oglas. Žal pri eBayu niso bili najbolj zadovoljni z oglasom in so ukazali domiselnemu poslovnežu, naj ga umakne.



DODAJ MED PRILJUBLJENE

Kljub uspehom stripovskih superjunakov na velikem platnu, se stripi ne prodajajo več tako dobro, kot so se v časih Alana Forda. Na srečo pa razvoj spletnih stripov žene naprej kreativnost in ne denar.

Scott McCloud
www.scottmccloud.com

Avtor del, kot so *Understanding Comics* in *Reinventing Comics* meni, da je splet naravni dom za njegovo obliko umetniškega izražanja. Preberite o njegovih teorijah in spremljajte njegov (povečini) dnevni strip *Morning Improv*, ki temelji na idejah obiskovalcev strani.

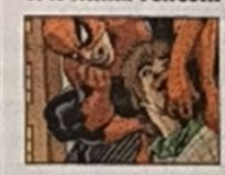
Next Comics
www.nextcomics.com

Next Comics predstavljajo podvige mladih avtorjev, ki včasih prinašajo odlično pripovedništvo, spet drugič pa čudaštva, ki jih boste težko razumeli. Ko ste že tam, preverite strip *Hit*, ki ga je ustvaril Kieron Gillen iz angleške revije PC Gamer.

Penny Arcade
www.penny-arcade.com

Penny Arcade je tudi spletna stran, namenjena igram, svojim obiskovalcem pa redno ponuja nove stripe na temo iger, ki bodo zagotovo zabavali vse, ki so na tekočem z igrami, ki jih pokrivajo.

Dotcomics
www.marvel.com



Težko kategornik med izdajatelji stripov in lastnik *SpiderMana* zlahka premaga vse tekmece, ko gre za kakovost spletne strani. Brezplačna stran na tem naslovu ponuja na stotine njihovih stripov, med katerimi boste našli tudi dokaj novo serijo *Incredible Hulka*.

Mega Tokyo
www.megatokyo.com

S podobno temo kot Penny Arcade, ponuja Mega Tokyo odlične manga umetnine ter reference na *Quake* in druge sodobne igre, vse skupaj pa začini s sočnim izrazoslovjem. Vse prihaja izpod peresa osamljenega umetnika Freda Gallagherja.

Ethernet je registrirana blagovna znamka, katere lastnik je Xerox, lastnik blagovne znamke Unix pa je AT&T.

Izmenjujte si slike

Pozabite na tekstovna sporočila, MMS bo naslednja velika stvar!

Zakaj sploh takšna panika zaradi pošiljanja slikovnih sporočil? Večina japonskih uporabnikov mobilnih telefonov že ima aparate, ki so zmožni pošiljati in sprejemati barvne fotografije, in to po samo 18 mesecih, odkar se je tehnologija pojavila na tržišču. MMS (Multimedia Messaging) je nova tehnologija, podobna SMS-u. Kot ste najbrž že opazili v TV reklamah, prihajajo novi telefoni z vgrajenimi digitalnimi fotoaparati, kar vam omogoča pošiljanje slik na drugi mobilni telefon ali na PC.

Čeprav v TV oglasih oglašujejo tehnologijo kot nekaj, kar boste uporabili, ko ostanete brez besed, pa bo MMS tudi veliko bolj uporaben. Prišel bo prav recimo v trgovinah – namesto da izberete napačno steklenico vina, lahko fotografirate polico, sliko pošljete domov in dovolite domačim, da se odločijo sami. Seveda je jasno, da bodo takojšnje razglednice izjemno priljubljene, vendar se ponuja tudi možnost pošiljanja animiranih GIF-ov in kratkih video odlomkov. In ker bo MMS prepoznal vašo trenutno lokacijo, ga bodo podjetja lahko uporabila za neposredni marketing (beri: spam). Med sprehajanjem med policami v hipermarketu boste morda prejeli kupon, ki vam bo na blagajni prinesel dodaten popust za vrečko čipsa.

MMS seveda nima ničesar skupnega s 3G – zadeva deluje preko klasičnega omrežja GSM, vendar je pošiljanje sporočil hitrejše, če imate GPRS. Nokia zaenkrat ponuja le en MMS aparat – debelušni 7650 prihaja z velikim zaslonom in vgrajeno kamero, medtem ko Sony Ericsson ponuja telefon ter kamero kot dodatek (seveda za doplačilo). V času zaključka redakcije so slovenski operaterji že izvajali obsežne promocijske akcije in tako Si.Mobil ponuja brezplačno pošiljanje sporočil MMS do konca oktobra, Mobitel pa do konca novembra. Cene za poslano sporočilo po tem obdobju bodo od 200 SIT naprej, sporočila pa je možno pošiljati tudi uporabnikom, ki nimajo MMS telefona, pri čemer ti prejmejo geslo in spletno lokacijo, na kateri si lahko ogledajo poslano sporočilo. »Operaterji mobilnih omrežij nikoli niso pričakovali, da bo tekstno sporočanje postalo tako priljubljeno. SMS-i se prenašajo po istih kanalih, ki ga mobilna omrežja uporabljajo za komunikacijo z baznimi postajami, zato operaterji niso želeli nadalje pospeševati prometa le-teh,« pravi Dave Price iz podjetja za razvoj MMS programske opreme Openwave. »MMS deluje preko posebnega podatkovnega kanala, kar omogoča pošiljanje večje količine informacij s telefona ali nanj. Predvidevamo, da bo priljubljenost storitve v naslednjih mesecih izjemno narasla.«

www.pinkponk.com/krneki/mms/

Ne bomo ponujali nagrade, če uganete katere vrste "večpredstavnostnih" sporočil bodo najbolj priljubljene.

Nokia – povezuje ljudi. Ali pa vsaj prenaša slike njihovih izmučenih obrazov, poslanih iz gostilne v soboto zvečer.

HITRO, HITREJE, NAJHITREJE

Trije najhitrejši računalniki tega sveta.

Ste se kdaj spraševali, kakšen je najhitrejši računalnik na svetu? To so trije najhitrejši ta hip, če je verjeti strani www.top500.org.

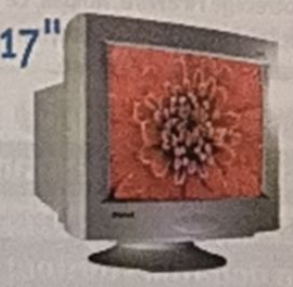
01 EARTH SIMULATOR
Yokohama, Japonska
Premore 640 vozlišč, vsako ima po osem procesorjev in 16 Gb deljenega pomnilnika. Skupaj torej premore 5.104 procesorjev in 10 Tb spomina. Zasede področje velikosti štirih teniških igrišč.

02 ASCI WHITE
Kalifornija, ZDA
Deluje pri hitrosti 12,3 teraflopsov. Uporablja 8.192 IBM-ovih procesorjev in 6 Tb RAM-a. Trenutno se nahaja v zaprtem delu laboratorija Laurence Livermore National Laboratory.

03 TERASCALE COMPUTING SYSTEM
Pittsburgh, ZDA
Sestavljen iz komponent s polic trgovin, med drugim iz 3.000 Compaqovih procesorjev, s 3 Tb pomnilnika. Ustvarjen je tako, da lahko celotno vsebino pomnilnika prepiše na diske v manj kot 40 sekundah.

Hansol ...mora biti!

920P
19" CRT zaslon
velikost pike: 0,26
max. resolucija:
1600 x 1200 / 75Hz
optimalna resolucija:
1280 x 1024 / 85Hz
TCO99
59.900,00 SIT



730E
17" FST zaslon
velikost pike: 0,28
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99
39.900,00 SIT

3 leta garancije

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Distribucija: Acord international group

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583 28 84
BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: www.powerplus.si
HARVEY NORMAN
Ljubljana: 01/585-50-00
KRAJNIK d.o.o.
Škofja Loka: 04/502-00-00
TEAL d.o.o.
Laško: 03/734-00-70

COMING
Trgovine in franšize
MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50

PCFormat dosje
SPLETNE REVIJE

Tomaž Bartolj se zamisli – *PCF* odslej nič več na papirju?

Internet je čudovita pogruntavščina, ki je s sabo prinesla zajeten kup novosti. Ena izmed bolje sprejetih in številčnih so številne spletne revije, ki se pojavljajo kot lisičke po dežju.

Tovrstne strani seveda zavzemajo najrazličnejše teme, vendar se bomo tokrat posvetili računalniškim oz. tistim s sorodnega področja.

Na področju e-revij je zadnje mesece najbolj odmevala odločitev GameSpota **(www.gamespot.com)**, verjetno največje strani namenjene igram, da preide na (delno) plačniško poslovanje. To utemeljujejo z dejstvom, da so dejanski gostitelji datotek (številne strani zgolj naredijo povezave do datoteke), katerih število je zaradi zelo različnih želja res izjemno. Skupaj s tem seveda naraščajo tudi stroški, povezani s to storitvijo, in če k temu dodate plačila za pisce, bo gotovo vsaka računica pokazala, da zgolj z reklamami na spletnih straneh ni mogoče preživeti.

To seveda velja za profesionalne strani, ki svojim piscem prinašajo zasluženo plačilo, situacija pa je nekoliko drugačna, če stran vzdržujejo zanesenjaki, ki nimajo namena obogateti in večino dela opravijo kar v prostem času. Na srečo pa to ne pomeni vedno, da so njihove strani kaj manj profesionalne. Za to dobimo kopico dokazov že pri nas, kjer največ spletnih revij ustvarjajo dijaki in študentje, ki se s tem v prvi vrsti ukvarjajo iz lastnega veselja. Tako so nastale strani, kot so Igralec **(www.igralec.com)**, FilmPlanet **(www.filmplanet.net)**, 3delavnica **(www.3delavnica.com)**, ŽVPL **(www.zvpl.com)** in številne druge.

Ah ta denar!

Vse naštete e-revije se sicer financirajo z reklamnimi pasicami, vendar o zaslužku z le-temi slikovito priča izjava Tomaža Drnovška (FilmPlanet): »A se hecate? Če mene vprašate, nihče ne more zaslužiti za preživetje samo s pasicami«. Zelo zanimivo je tudi dejstvo, ki nam ga je podalo uredništvo Igralca: »V dveh letih obstoja smo z oglaševanjem zaslužili celih 5.000 SIT.« S takim financiranjem so izjemno nezadovoljni tudi pri 3delavnici, zato pripravljajo registracijo društva, kar naj bi olajšalo dostop do finančnih sredstev, poleg tega pa se dogovarjajo s podjetji o morebitnem sponzoriranju.

Spletne revije so res hitro našle številne privržence – navsezadnje je to skrajno logično. Odlikujejo se namreč s pestrostjo, ažurnostjo, nižjimi stroški "izdajanja", v prvi vrsti pa z brezplačno uporabo. Glede na omenjene prednosti se nam poraja zanimivo vprašanje: »Ali bodo spletne revije izrinile tiste na papirju?«

Nas bodo povozili?

Pri 3delavnici poudarjajo, da v klasičnih revijah ne vidijo konkurence, temveč zaveznike, s katerimi tesno sodelujejo. Igralec se vidi trenutno kot dopolnilo papirnatim revijam, kar pa se v prihodnosti po njihovem mnenju lahko spremeni. S tem ciljajo na mlajšo generacijo, ki jim bo internet popolnoma domač in ne bodo navezani na papir. Trezno dodajajo, da so prepričani da t.i. "offline" mediji ne bodo počivali (na to lahko računate) in se bodo bolj aktivno posvečali tudi spletu.

Toda tudi spletne revije niso brez »grehov«. V dokaz vam lahko postrežem s citatom uredništva strani Igralec: »Spletne revije večinoma nastajajo in v nekaj mesecih prenehajo z delovanjem.« To vsekakor drži. Revije, ki pa test časa uspešno prestanejo, urejajo bolj vestni ljudje in takim se po nekaj letih z vso pravico zazdi, da bi od vsega vloženega dela morali nekaj imeti. Ali bodo torej v končni fazi vse boljše e-revije prisiljene vpeljati plačniški sistem ali pa zaključiti z delovanjem? Odgovora na to vprašanje vam (še) ne moremo dati, vsekakor pa vas vabimo, da svoje mnenje pustite na našem spletnem forumu na **www.pcformatslo.net.**

PCF

PCFRazsodba

Za

Precej e-revij res hitro zapre svoja vrata, vendar pa nekatere niso muhe enodnevnice in se razvijejo v prave bisere. Treba je pohvaliti predvsem izjemen entuziazem mladih avtorjev, ki v večini primerov ne zahtevajo plačila za svoje delo. Upajmo torej, da bo PC Format še naprej imel dobrodošlo konkurenco na spletu.

sporna točka

Boštjan Uršič ugotovi, da se Microsoft še nadalje utaplja v morju varnostnih lukenj.

KAKO VAREN JE VAŠ SISTEM, M'LORD?

A se spomnite tistih lepih vizij tehnomanov, ko so nam prodajali zgodbice o tem, kako bomo nekoč vse storitve opravljali kar preko interneta in da nam sploh ne bo treba dvigniti hemoroidnih zadnjic iz udobnih foteljev, naročeno blago pa nam bodo dostavili kar na dom? Seveda je osnova za online poslovanje kreditna kartica, ki vsebuje vse potrebne podatke, preko katerih se zlonamerneži okoristijo z vašim denarjem. Je torej poslovanje preko interneta varno?

V kolikor ponudniki uporabljajo Microsoftovo programje, očitno ne. Microsoft je v začetku septembra izdal varnostno opozorilo glede hrošča v programski kodi, ki ureja certifikate o varnostni spletnih strani. Tako naj bi strežnik na strani poleg pravega certifikata izdal še enega, ki bi hekerjem omogočil dostop do uporabnikovega računalnika, obenem pa bi lahko pokradel še vsa gesla in recimo številke kreditnih kartic. Analitiki trdijo, da varnostne luknje doslej ni še nihče izrabil, vendar bi bile lahko posledice usodne, saj gre za hrošča v ključnem varnostnem sistemu operacijskega sistema Windows, CryptoAPI, katerega pa uporablja tudi veliko neodvisnih programov, ki tečejo na Microsoftovi platformi.

Eden od vodilnih spletnih analitikov Gartner Group predvideva, da bi ena sama zloraba podobne varnostne luknje privedla do upada zaupanja potrošnikov, kar bi resno ogrozilo ves elektronski posel. Prav zato pri Microsoftu mrzlično odpravljajo takšne in podobne varnostne luknje, a če nas je zgodovina le kaj naučila, potem vsak uspešno odkrit in odpravljen hrošč s seboj prinese še dve dodatni napaki. Do vsaj približno popolne varnosti je očitno še dolga pot.

Po zadnjih raziskavah je kar 66 % revij, ki so odvržene ob ameriških cestah, pornografskih.

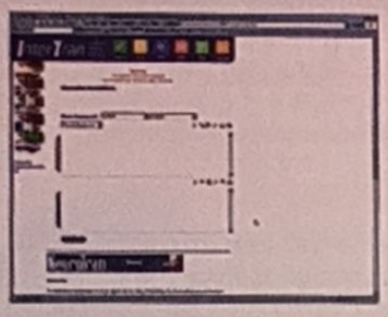
POPRAVEK

V PC Formatu številka 5 se nam je izmuznila napaka pri supertestu skenerjev. Canonova modela D1250U2F in N676U prodajata Avtotehna Biro d.o.o. in PCX d.o.o., medtem ko je Canon Adria zadolžena le za tehnično in podporo prodaji. Cena modela D1250U2F je 69.900 SIT, medtem ko smo objavili ceno za model D1250U2, ki nima adapterja za skeniranje filmov in diapozitivov.

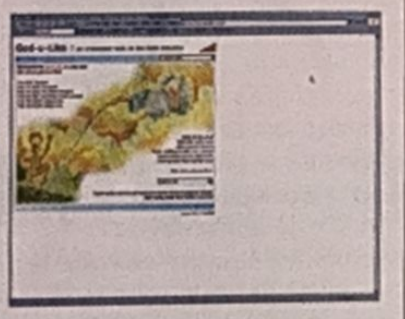
Pri testih v prejšnji številki so bile objavljene napačne cene Abitovih izdelkov – plošča Abit KX7-333 stane 30.912 SIT, medtem ko boste za Abit SA7 odšteli samo 24 tisočakov. Grafična kartica Abit Siluro GF4 MX 440 vas bo olajšala za isti znesek. Za napake se seveda opravičujemo, za odgovorne je bilo poskrbljeno.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Drugačni slovar
http://www.tranexp.com:2000/Translate/result.shtml
Slovarji so načeloma uporabne stvari, a v tem primeru ni ravno tako. Če imate raje tiste vrste slovarjev, pri katerih boste lulali od smeha, kar izvolite. "Come on, let's cracker."



Katera vera?
http://www.godulike.co.uk/
Zadnje čase je ogromno govora o verskih nestrpnostih po vsem svetu. Pa sploh veste, v kaj verujejo tisti, do katerih smo nestrpni? Na tem spletnem naslovu boste našli odgovore na to vprašanje.



Za fotografe
http://www.photo.net/
Če ste navdušen fotograf ali pa bi to radi šele postali, potrebujete pravo opremo in nekaj teoretičnega znanja, da boste v stanju ustvariti primerna dela. Na tem naslovu boste našli nujne informacije.

Feng Shui
http://www.qi-whiz.com/
Pred dvema mesecema smo vam predstavili, kako naj počistite in uredite svoj računalnik, da bo v skladu z načeli feng shui. Tukaj pa lahko izveste še kaj več.

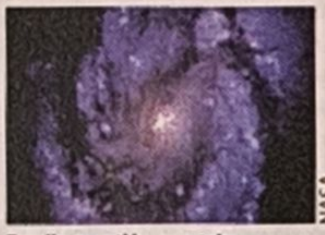
Hologramski avtomobil

Ford je svoj najnovejši avtomobil prikazal kot hologram.

Ko je Ford prejšnji mesec razkril nov model Thunderbirda, je to storil s slogom – povabljenci so si lahko ogledali hologram naravne velikosti, ki so ga izdelali zagrizenci pri Zebra Imaging. Ne samo, da je bil Thunderbird izdelan v popolni 3D, temveč je dajal vtis trdnosti in ogledali so si ga lahko tudi iz vseh zornih kotov. Do sedaj so bili hologrami izdelani z razcepljenim laserskim žarkom, kjer en žarek posveti na plast filma, medtem ko se drugi najprej odbije od trdnega objekta. Nova tehnologija pa uporablja digitalne slike, in ne fizičnega posega. Računalnik prikaže standardno grafično datoteko na velikanski LCD zaslon, medtem ko laser skozenj ustreli različne barvne žarke. Ko se žarki združijo, se ustvari majhna 3D plošča. Združite jih dovolj in že lahko sestavite presunljiv navidezni model. Ena od prednosti pred konvencionalnimi hologrami je v tem, da ni potrebno sestaviti prototipa, temveč Zebrine slike posnemajo oblike, ki so le datoteke na računalniku.
www.zebraimaging.com

Ves promet se zaustavi, ko avto sreča to Zebro.

Zebra Imaging



NASA

Zemlja se vrti in prav tako galaksija, kaj pa vesolje?

Centrifuga?

Se vesolje vrti? Kako to vemo? Nemški znanstvenik Wolfgang Schleich meni, da bi nam lahko to razkrili laserski žiroskopi na modernih letalih. Te naprave izstreljujejo žarke v nasprotni smeri po optičnem prstanu: če se plovilo obrača, potem se žarka na začetno točko vrneta v različnem času, računalnik pa zabeleži, za koliko se je letalo nagnilo. Schleich želi prirediti atomski žiroskop z imenom HYPER, da bi deloval na kvantni ravni. Tako bi ugotovili ali se časovno-prostorski kontinuum res vrti.
www.physik.uni-ulmde/quan

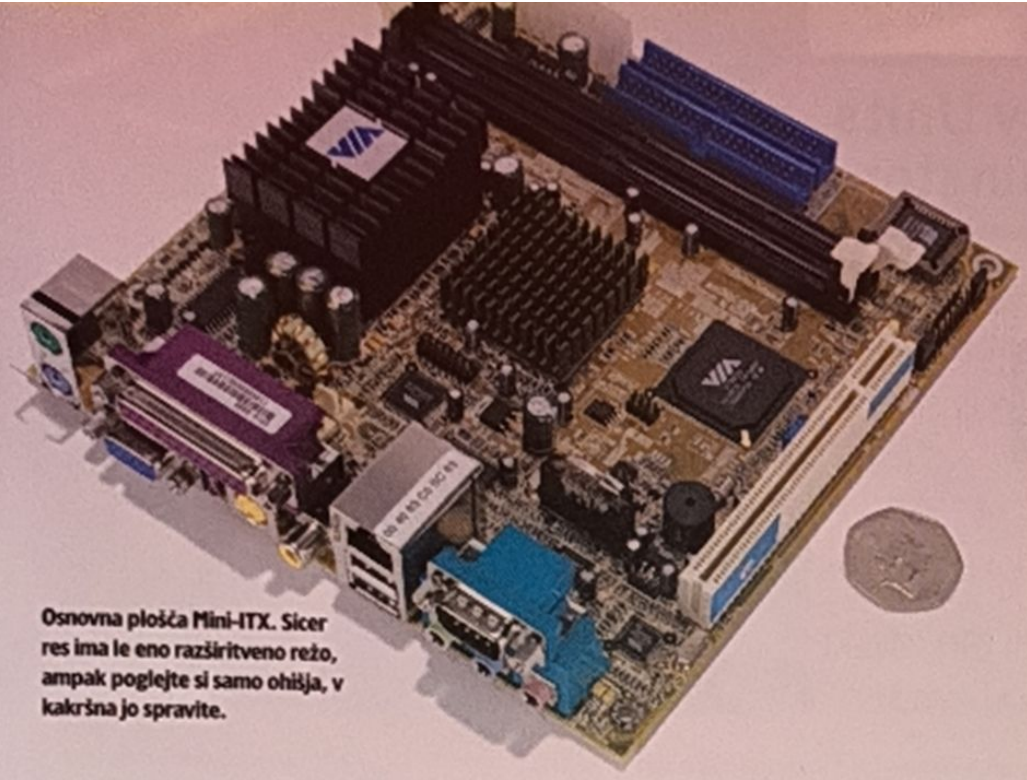
Velikost je pomembna

Znanstveniki izdelujejo računalniške komponente iz molekul.

Nano-tehnologija je stvar znanstvene fantastike. Toda ameriškim raziskovalcem je uspelo izdelati tranzistorje iz posamičnih molekul. V Centru za raziskavo materialov na univerzi Cornell so znanstveniki ustvarili sendvič iz modificiranega atoma kobalta in dveh zlatih elektrod – tako so lahko nadzorovali tek elektronov čez atom, kot je to pri siliciju v običajnih tranzistorjih, vendar pri minimalni velikosti. Paul McEuen, profesor fizike na Cornellu, priznava da mehanizem še nima potrebne funkcionalnosti za izdelavo klasičnega računalnika (recimo funkcije ojačevanja), toda nadzorovanje električnega toka v miniaturnem vezju je tehnološki skok naprej. Molekula je manjša od dveh nanometrov, naslednja naloga skupine pa je izdelava molekul različnih oblik, ki bi lahko delovale kot preklopnik.
www.ccmr.cornell.edu

S tradicionalnimi tehnikami je moč izdelati milijone silicijevih tranzistorjev za računalniške čipe, vendar industrija zahteva vedno manjše komponente.

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

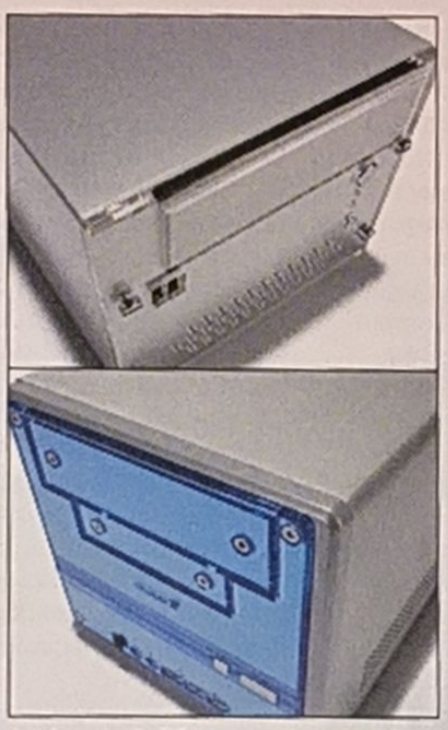


Osnovna plošča Mini-ITX. Sicer res ima le eno razširitveno režo, ampak poglejte si samo ohišja, v kakršna jo spravite.

MINIATURNI PC-JI

Ali bo vaš naslednji PC večji od pivskega vrčka?

Izdelovalcem PC-jev gre pospeševanje računalniških sistemov dobro od rok – ampak 27 let po prihodu prvih PC-jev še vedno nismo dobili namiznega računalnika, ki bi bil majhen, tih in je lepega videza. Na srečo prihaja nova vrsta osnovnih plošč, Mini-ITX, ki bo to morda spremenila za vselej. Plošče Mini-ITX v diagonalo merijo le 170 mm, v primerjavi s standardnimi 244 mm klasičnih plošč Micro-ATX. Micro-ITX je letos postal standard in očitno je, da zadeva dobiva podporo. Trenutno sicer obstajata le dve plošči Mini-ITX in obe proizvaja VIA (www.via.com.tw), ampak drugi proizvajalci, kot so Lucky Star, Jetway in BioStar, že delajo na lastnih izdelkih.



V majhne stekleničke

Najpomembnejša prednost plošče Mini-ITX je seveda njena velikost, ampak drobna oblika pomeni, da bodo proizvajalci morali uporabiti domišljijo pri izdelavi ohišij za vaš nov PC. VIA trenutno ponuja rešitev, ko vse komponente vgradi neposredno na ploščo in se tako znebi razširitvenih kartic, ki ponavadi po nepotrebnem zasedajo prostor. Njeni osnovni plošči EPIA 5000 in 800 celo prihajata z vgrajenimi procesorji. Če želite majhen, kompakten sistem, ki skorajda ne proizvaja hrupa, boste očitno morali žrtvovati nadgradljivost in hitrost. Plošča prihaja z eno samo režo PCI, zaradi česar je dodajanje nove grafične kartice težavno in zaradi tega Mini-ITX ne bo všeč igralcem ali tistim, ki prisegajo na večpredstavnost. To pa je kompromis, ki ga bodo nekateri sprejeli z obema rokama. »Predvidevamo, da bodo PC-ji Mini-ITX priljubljeni doma. Ljudje jih bodo lahko uporabljali kot strežnike MP3, drobcene požarne zidove za omrežja in kot PC-je za otroško sobo,« pravi predstavnik VIA, Graham Jackson. »Prav tako se bodo odlično obnesli v poslovne in izobraževalne namene, ko želite določeno število PC-jev za omejen znesek in potrebujete majhno ohišje, ki ne zasede cele mize.« Pa uporabnike ne skrbi dejstvo, da VIA plošč Mini-ITX ni možno nadgraditi? »Ko ljudje nadgrajujejo sistem, ponavadi zamenjajo nekaj komponent hkrati – procesor, grafiko, mrežno kartico. Z našimi ploščami bodo nadgradnjo izvedli na preprostejši način – želimo da si ljudje naše plošče predstavljajo kot en 'čip,' ki poganja njihov PC.«

>>Če želite kompakten sistem, ki ne proizvaja hrupa, boste morali žrtvovati nadgradljivost in hitrost.

Če imate majhno ploščo, lahko imate tudi majhno ohišje in podjetja, kot so Shuttle (www.shuttle.com), so v tujini že pričela tržiti računalnike, ki so bolj podobni igralnim konzolam GameCube, kakor PC-jem. Njihova ohišja merijo le 19 x 28 cm ter podpirajo vgradnjo procesorjev Pentium 4, kmalu pa lahko prve modele domačih proizvajalcev pričakujemo tudi na sončni strani Alp. Seveda pa ostaja vprašanje, ali boste pripravljeni žrtvovati nadgradljivost zaradi vrhunske oblike? »Večina ljudi bo zadovoljna z njimi. *Office* in večino programja bodo poganjali brez težav,« pravijo predstavniki podjetja. »Če ne želite igrati letalskih simulacij, so PC-ji Mini-ITX odlična izbira ...«

fwd>>fwd>>

Barbara se ubada s čudnimi stvarmi z interneta. Ta mesec so se ji po e-pošti oglasili več ali manj samo moški šovinisti.

<1>
Najbolj očitna lastnost osebkov ženskega spola je očitno velika goflja. Priznam, da jo posedujem tudi sama, a se s čem takim ne morem kosati. Sicer pa je tudi res, da si biljardne krogle še nisem poskusila zatlačiti med zobe. Mogoče bi bilo vredno poskusiti ...

<2>
Druga sorta komentarjev se ponavadi nanaša na ženska sedala. Ta prihajajo v vseh velikostih in oblikah, od neobstoječih do takšnih, da bi zanje potrebovali vozniško dovoljenje kategorije D. In potem so še takšna, ki znajo uspešno nadomestiti kak kos pohištva.

<3>
Splošno znano dejstvo je, da smo ženske grozljive za volanom in da bi nam bilo treba prepovedati, da bi se sploh prikazale na cesti. Ampak, roko na srce, cesta še ni največji problem. Vzemite si kdaj čas in si oglejte tisto, čemur ženske pravimo parkiranje ...

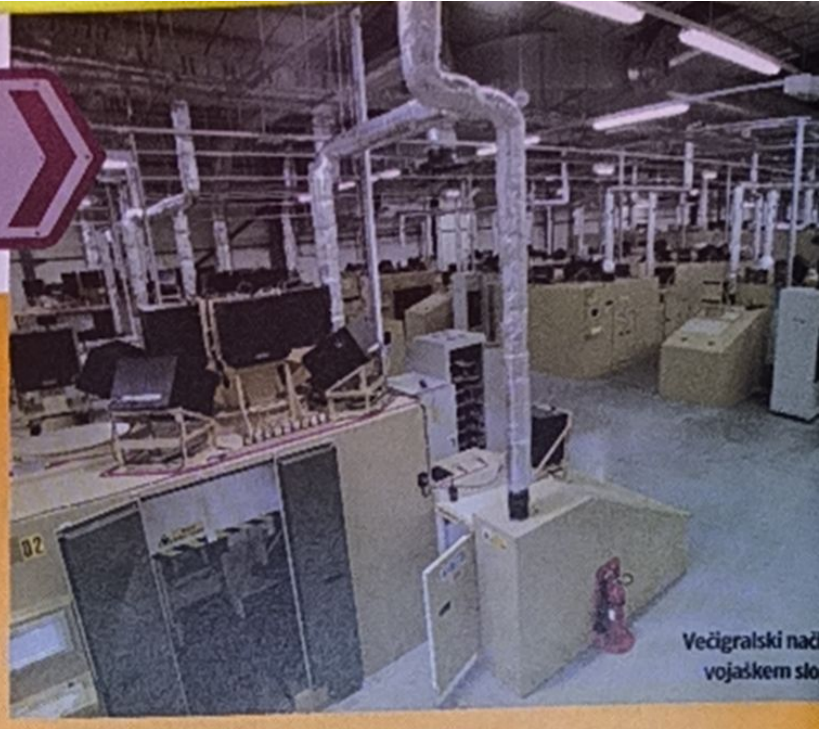
<4>
Tole sličico pa sem prejela od nekoga, ki je z njo precej natančno pojasnil, čemu služimo ženske. Bi ostala brez komentarja, a kaj, ko se zdaj še sama počutim kot tetrapak.

Henry Ford je Model T predstavil samo v črni barvi. Razlog za to je bil preprost – črna barva je bila edina na tržišču, ki se je posušila v primernem času.

Military Units Warminster

NA BOJNI STEZI

PCFormat si je ekskluzivno ogledal tankovski simulator, ki ima ceno 750 milijonov evrov.



Večigralski nač
vojaškem slo

Vojaških iger v resničnem življenju ni mogoče igrati vsak konec tedna – četudi delate na ministrstvu za obrambo. Saj veste, takšne stvari zahtevajo kopico vojaške železnine in par sto statistov, kar seveda stane lepe denarce. Zato sploh ni čudno, da britansko ministrstvo za obrambo meni, da 750 milijonov evrov za tankovski simulator ni pretirano, pa čeprav bodo ciniki porekli, da gre za najdražjo videoigro na svetu.

Poženite motorje

Combined Arms and Tactical Trainer (CATT) je natančno to, kar potrebujete, če ste voznik tanka in menite, da še morate vaditi hitro obračanje. Igra zasede kar celoten hangar v vojaški bazi, sestavljena pa je iz 108 modelov kupol, ki so do zadnje podrobnosti enaki tankom Challenger, SCIMITAR in Warrior. Tako se simulant stlači v klavstrofobično natlačeno enoto in zavzame položaj poveljnika, topničarja ali voznika ter posluša navodila, ki prihajajo iz vojaških slušalk z obilico statike. Teren si ogledate skozi majhen periskop ob miniaturnem LCD zaslonu.

Klavstrofobičnost, hrup motorja in jezno pokanje topa pripomorejo k občutku, da ste v tanku, ki se podaja v bitko. Celo veteranski vozniki pravijo, da je vse skupaj realistično. Kupole se ne premikajo, a kot pravi major Russ Lee: »Po treh urah boste prisegli, da se stvar nagne, ko zapeljete v jarek.« Obstaja tudi nekaj generičnih kupol, ki imajo bolj trezno premišljeno opremo (tri računalniške zaslone in igralno palico), katere je mogoče ponovno zagnati zavoljo simulacije drugih enot na bojišču, ki segajo od helikopterjev Apache do preproste pehote.

CATT na preži

Ne da bi porabili kapljico dizelskega goriva, lahko vadite manevre in formacije, še najbolje pa je, da je mogoče nočne vaje izvajati kar popoldne. »Vajo v prečkanju reke lahko izvedemo, ne da bi nadlegovali inženirce, misije, v katerih potrebujete podporo iz zraka, pa lahko izvajate, ne da bi poklicali Apache iz druge enote,« pravi poveljujoči častnik, podpolkovnik De Ritter. »Da boste znali uporabljati tank, boste morali še vedno riniti v blato, a ker lahko vadite na suhem, omogoča boljšo koncentracijo vpletenih.« Kljub ceni je smisel CATT dopolnilo – in ne zamenjava – običajnih vaj na terenu. Primeren ni le za urjenje topničarjev. »Ko streljate na cilj, CATT opravi kalkulacijo in ugotovi, če ste zadeli ali ne,« razlaga De Ritter. »Ta del sistema je bolj tako-tako, a natančnost streljanja ni del specifikacij CATT – želimo se osredotočiti na taktiko na bojišču.«

Glede na to, da gre za milijonsko igro, grafika izgleda ceneno. Mapiranje tekstur je povsem preprosto, vozila in bojevniki so sploščeni, po 25 miljah pa se slika sunkovito osveži. Ker so projekt izdelovali šest let, ministrstvo tarna, ker niso nadgradili grafičnega pogona.

Čeprav grafika ni bleščeča, pa je način za več igralcev izjemen. Sistem upravlja s stotinami udeležencev, akcijo pa lahko s pomočjo projektorjev prikazuje v štirih namenskih poveljniških sobah. Lahko se celo poveže z identičnim nemškim projektom, tako da se lahko spopadeta dve bojni skupini.

Še ena od značilnosti CATT je zmožnost reprodukcije evropskih širjav. Ena izmed bolj impresivnih funkcij je, da se trenutno urijo na 200 kvadratnih kilometrih jugozahodne Anglije. Celotno zemljišče je zvesto predelano s foto-realističnimi podrobnostmi, kar pomeni, da se lahko čete pomikajo od Bristola do Stonehenga, ne da bi poškodovale ceste z gosenicami. Kot pravi major Russ Lee, je to smisel vsega: »Dnevi, ko ste s Challengerji mleli polja, so za vedno za nami.« **PCF**

>>OKLEPNA PANORAMA

Tankovske igre: ločevanje tankov od marjetic.

Panzer Elite

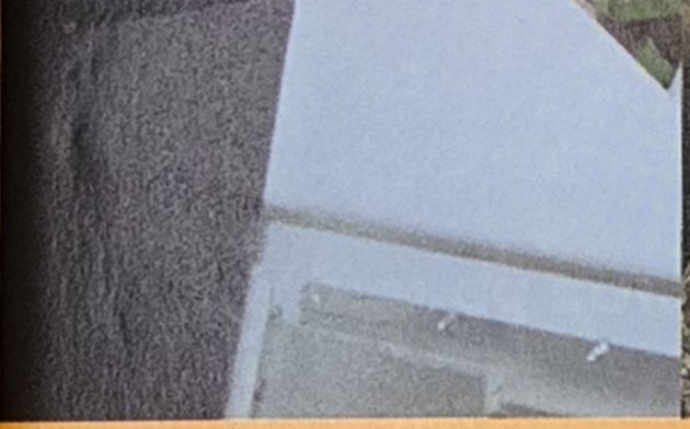
Čeprav so bile tankovske simulacije v času izida *Panzer Elite* nekaj običajnega, si je kmalu prislužila sloves vrhunske zadeve. Danes gre še vedno za najboljšo izkušnjo lovljenja »velikih mačk«, kot sta Tiger in Panther. Pred kratkim so izdali še dodatek z novimi vozili in kampanjami.

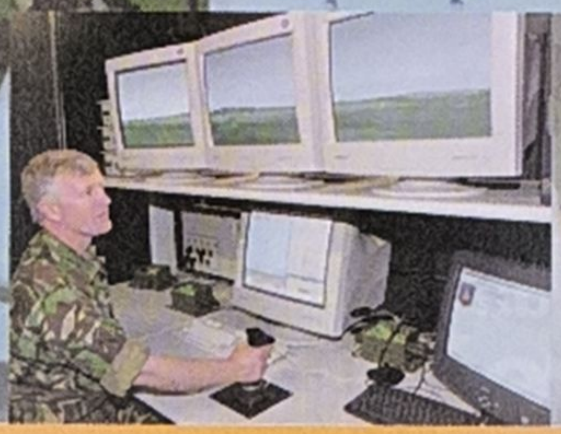
Steel Beasts

Ni za tiste, ki se zlahka prestrašite ali pa za navdušence nad briljantno grafiko, vendar se pod arhaično VGA grafiko skriva neprekosljiv realizem. Simulacija dveh sodobnih pošasti – ameriškega Abramsa in nemškega Leoparda – je lastnoročno obudila plamenček tankovskih simulacij po propadu Microprosovega *M1TP*.

Combat Mission: Beyond Overlord

CMBO je ena najboljših vojnih iger, polna podrobno modeliranih škripajočih jeklenih voz Neprekosljiva zgodovinska natančnost, zvita U zanimivo zlitje potezne in realnočasovne akcije pomenijo, da morate za napredovanje uporabit resnično tankovsko taktiko. Nadaljevanje izide v kratkem.





Ena od map natančno reproducira širjave JZ Anglije.

Grafika ni ultra-realistična, zato pa sedenje v tankovski kupoli je.

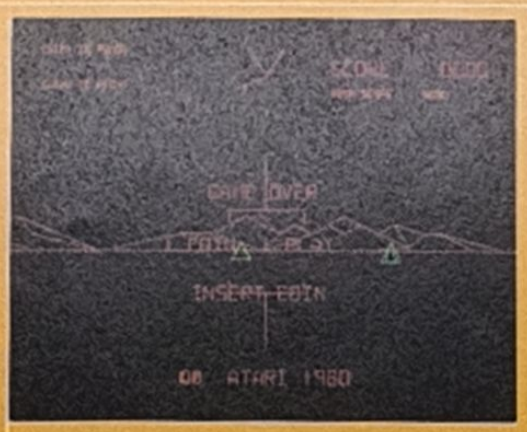
Kvadratni centimeter silikonskega čipa ima danes zmogljivost računalnika ENIAC iz leta 1949, ki je bil velik kot poslovna zgradba.

>>VOJNE IGRE

Oborožene sile z vsega sveta odkrivajo da se je bolje igrati na računalniku, kot pa biti ustreljen.

Half-Life

Raziskovalna skupina britanskih vojnih sil je prilagodila *Half-Life*, da bi preizkusila, kako bi oprema in oborožitev delovala na bojišču. Poklepali so igralni pogon in ga preimenovali v *DIVE* (*Dismounted Infantry Virtual Environment*). Stopnje so bolj realistične, vojaki pa veliko bolj ranljivi.



BattleZone

V zgodnjih osemdesetih je ameriška vojska poprosila Atari da svojo arkadno igro *BattleZone* priredi za vojaško uporabo, kar je Atarijevo hipijevsko moštvo zelo razburilo. Na koncu so izdali le nekaj strojev, pa še ti so končali kot dragi arkadni avtomati po gostilnah.

Rogue Spear

Ubi Soft je licenco za svojo prikrito ostrostrelsko mojstrovino *Rogue Spear* prodal ameriški vojski, kjer jo uporabljajo za urjenje vojakov. Odločili so se, da je idealna za urjenje vojakov za boj proti teroristom v urbanih področjih. »Knjižico je mogoče zlahka prilagoditi za reprodukcijo natančnih simulacij – recimo konferenčne sobe v ambasadi,« pravi predsednik Ubi Softa, Laurent Detoc.

MEDIEVAL
TOTAL WAR™

Nekateri pravijo, da vojna ne rešuje ničesar.

Morda pa uporabljajo napačno strategijo.

Od avtorjev večkrat nagrajene strategije Shogun: Total War ®

Medieval: Total War ™ izzove igralce, da preoblikujejo evropsko zgodovino skozi kombinacijo epskih 3D realnočasovnih bitk in potezne strategije grajenja imperija. Modro izbirajte zaveznike in se brez milosti obračunajte s sovražniki. Srednji vek ni čas za slabotne po srcu. To je Total War ™

PC CD ROM

The Creative Assembly ™

VideoToP
www.videotop.si

TOTAL WAR ®
totalwar.com

ACTIVISION.
activision.com

Total War, Medieval: Total War Software © The Creative Assembly™ Limited. All rights reserved. Total War, Medieval: Total War and the Total War logo are trade marks or registered trade marks of The Creative Assembly™ Limited in the United Kingdom and/or other countries. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Na tokratnih diskih

Nebojša Janković je lačen novih programov. To je rezultat njegove lakote.

Kot ste do sedaj najbrž že opazili, v tej številki *PC Formata* posvečamo veliko prostora varnosti vašega PC-ja. Če ste se najzanimivejših člankov lotili najprej, potem ste najbrž že prebrali izpoved pisca virusov. Upam, da vas je zadeva prepričala, kako resni so ljudje, ki se ukvarjajo s pisanjem virusov in da boste od tega trenutka naprej – če že niste – eden tistih, ki bo z naših diskov nameščal preizkusne različice protivirusnih programov ali pa, še bolje, si zagotovil stalno zaščito s kakšnim programom, ki omogoča redno nalaganje protivirusnih definicij s spleta. Izbira je vsekakor pestra.

Kakor koli že, ta mesec vam na disku prinašamo tudi kar nekaj programov, ki so povezani z našimi nasveti v zadnjem delu revije. Najsi gre za celotne različice ali preizkusne programe, upamo da jih boste preizkusili ter se zavarovali pred nevarnostmi, ki prežijo na vas. Upam, da se ne sliši preveč melodramatično, tukaj smo namreč zato da pomagamo.

Vendar se nismo osredotočili le na varnost. Vrednost celotnih programov na našem disku je tokrat kar 190.000 SIT, med njimi pa najdete orodje za izbris sledov vašega dela na računalniku *Tracks Eraser*, program za izdelovanje spletnih strani *Liquid FX 3.8*, program *Icon Forge*, ki vam bo v pomoč pri spreminjanju videza vaših Windows XP ter *Active Media Eclipse v4*, koristen in dokaj preprost program, s katerim lahko ustvarite lasten ohranjevalnik zaslona, ki bo nadomestil leteče 3D črke, ki ste jih doslej s ponosom razkazovali sodelavcem.

Vsekakor pa to ni vse – ko se boste želeli spopasti s svetom, si ne nadenite boksarskih rokavic, temveč preprosto naložite večigralski različici iger *Unreal Tournament 2003* in *Delta Force: Black Hawk Down* ter se udeležite uživaških spopadov v najrazličnejših online arenah.

Kot vedno, upam, da vam bo disk ta mesec všeč, svoje mnenje pa mi sporočite na spodnji naslov.

nebojsa@videotop.si

SYNCHROMAGIC HOME

Celoten program

V primeru, da enako delo opravljate na dveh lokacijah ali pa se vam dogaja, da dela ne končate v pisarni ter si ga vzamete tudi domov, se vam je morda kdaj zgodilo, da boste po nekaj urah dela zgroženi ugotovili, da ste s staro različico dokumenta prepisali tisto, ki bi jo morali ohraniti, ali pa da ste dopolnjevali nekaj, kar je že bilo dopolnjeno. Če se želite prepričati, da vedno uporabljate ažurno različico dokumenta, na katerem delate, naložite celoten program *Synchromagic Home*, ki ga najdete na tokratnem disku.

Program sinhronizacijo vrši preko lokalnega omrežja ali pa kar preko strani FTP– če ne morete obeh PC-jev fizično povezati v mrežo, lahko ustvarite poseben imenik na kakšni strani FTP, s katerim boste sinhronizirali datoteke na obeh računalnikih. Tako lahko npr. storite najprej v podjetju, nato pa še doma. Program lahko svoje naloge izpelje vedno ob istem času ter nato samodejno zaustavi sistem.

ADOBE PHOTOSHOP 6

Preizkusni program

Adobe je sicer medtem že izdal tudi sedmo različico svojega izjemnega programa za obdelovanje slik, vendar v tem trenutku še ni preizkusne različice in tudi ni jasno, kdaj se je pojavila. Ker pa ta mesec objavljamo ekskluzivne nasvete profesionalnega ilustratorja Steva Caplina (obrnite na stran 98), vas nismo želeli pustiti brez programa, v katerem lahko zadeve preizkusite.

Ob tem naj omenimo še program *Illuminatus 4.51*, ki vam ga na naši DVD izdaji prinašamo v celoti (žal nam zadeve ni uspelo stlačiti tudi na CD izdajo revije). Program vam omogoča sestaviti interaktivne večpredstavnostne publikacije in sicer tako, da svoj zaslon dobesedno uporabite kot elektronsko knjigo. Svojim predstavitvam lahko dodajate tudi zvok, slike, video posnetke in druge dobrote, pozitivno pa je vsekakor dejstvo, da si ljudje lahko izdelane predstavitve ogledajo tudi če ne posedujejo *Illuminatusa*.

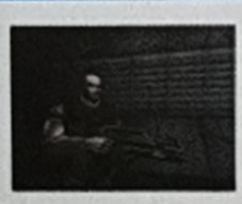
UNREAL TOURNAMENT 2003

Demo igra

Unreal Tournament 2003 je še vedno ena najbolj pričakovanih strelskih iger ter zagotovo igra, ki bo s svojim večigralskim konceptom in tudi novo različico pogona *Unreal* eden najbolj razvpitih igričarskih izidov te jeseni. No, da se med čakanjem ne bi dolgočasili, vam tokrat prinašamo demonstracijsko različico, ki vam omogoča igranje na štirih stopnjah – dveh za deathmatch, eni capture-the-flag in eni bombing run.

Razen tega vam prinašamo tudi večigralsko demonstracijsko različico vojaške simulacije *Delta Force: Black Hawk Down* ali pa se še pred Američani spravite na Sadama v igri *Conflict Desert Storm*. Če pa so vam bolj všeč zadeve, v katerih vam prst pride bolj prav na miški, kakor na sprožilcu, pa preizkusite turistično simulacijo *Beach Life* ali pa *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* (slednja je na voljo samo na DVD-ju).

>>>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA



Dodatki za igre

Kot vedno, se naš DVD ne ponaša le s 4 Gb najraznovrstnejših podatkov, programov in demo iger, temveč je tudi raj za igričarje, ki želijo poglobiti svojo igralno izkušnjo z igro, za katero so odšteli težko prigaran denar. Govorimo seveda o neuradnih dodatkih za igre in ta mesec vam na DVD-ju prinašamo mode *Alien vs. Predator 2: Realism 2.1, Aliens vs. Predator: X-Co-op, Half-Life: Day of Defeat 3.1, Half-Life: Frontline Forces 1.7, Half-Life: Opposing Force Nuclear Winter, Total Annihilation Units Compilation Pack 1.8, Mobile Forces: Bonus Map, Tactical Ops: Aim-it Map Pack* idr.

Preizkusni programi

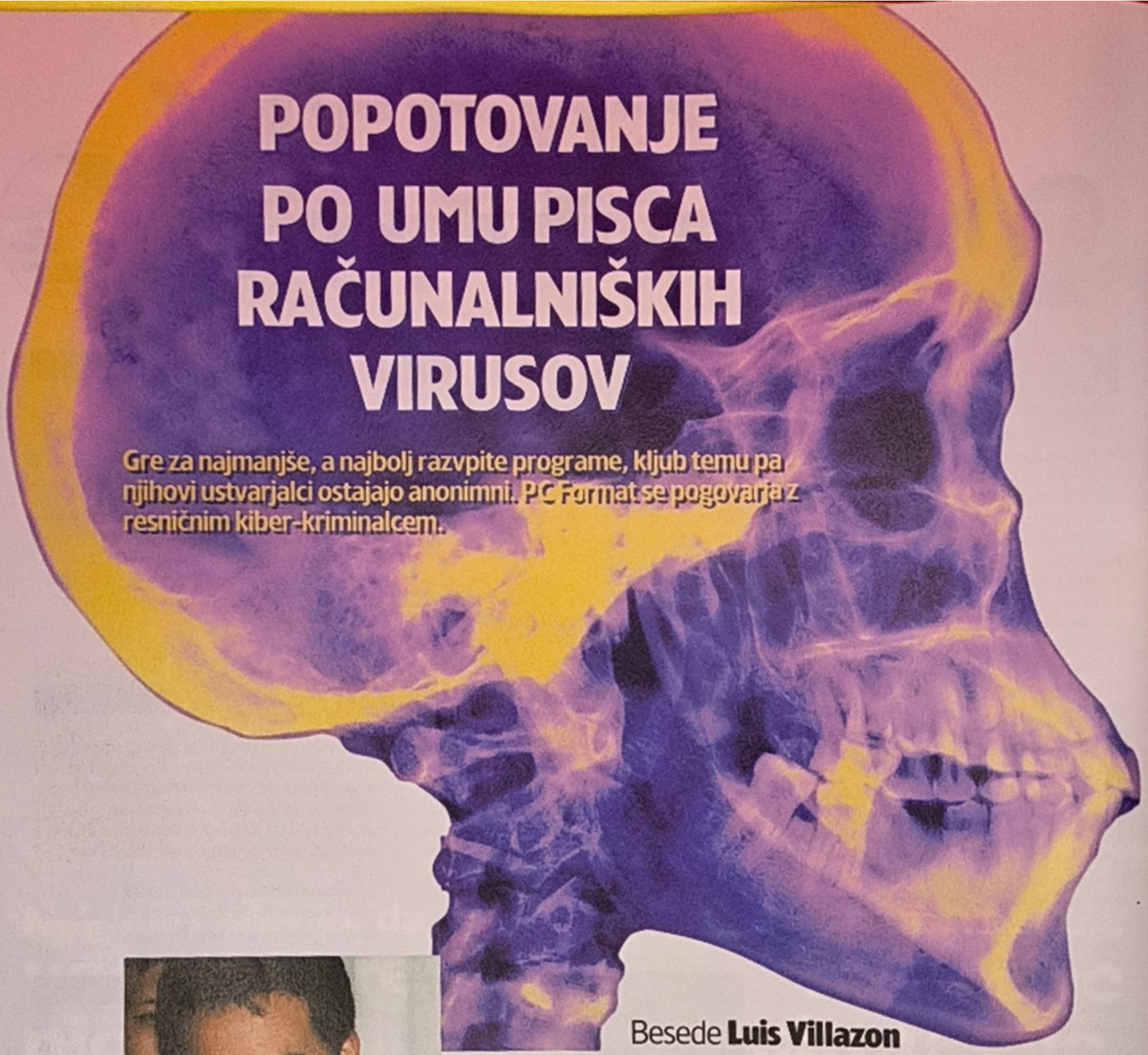
Tokratna CD in DVD sta znova prepolna preizkusnih programov, kot so *Acronis OS Selector 8.0, Acronis Privacy Expert 2003, Acronis Drive Cleanser 6.0, Acronis Recovery Expert, Adobe Photoshop 6.0, ZoneAlarm Pro 3.1.395, PGP 2.6.2, PC PhoneHome Pro, VideoMach, CD Shield SE, Nero MIX, Feurio!, InCD3, 1MP3Wav Converter, Advanced Zip Repairer, Call Corder 2, PowerStrip 3.20, System Mechanic, Folder Comparison 2002, FreeRAM XP Pro 1.11, Multimedia Master DJ 1.0, Winamp3 Release, Candidate 3, CD Ripper for Winamp3, Ad-aware 5.82, 1st Impression 2.5.0, FinePrint v4.76, Auto Shut Down 2.0, CacheBoos* in *StyleXP*.

Prihaja Format TV

Ker vam želimo za vaš denar ponuditi čim več, istočasno pa maksimalno izkoristiti DVD prilogo, pričenjamo od naslednjega meseca z novo rubriko, Format TV poimenovano. Tako vam bomo vsak mesec na DVD-ju prinesli nekaj video posnetkov izza kulis industrije, intervju ali video reportažo z dogodka, ki bi vas znal zanimati. Za naslednji mesec vam pripravljamo krajši filmček o nastajanju *PC Formata*, video reportažo s sejma ECTS v Londonu ter krajše poročilo z enega največjih italijanskih LAN partyjev, na katerem smo imeli svoje predstavnike. Prepričajte se torej, da naslednji mesec na kiosku zahtevate DVD izdajo!

POPOTOVANJE PO UMU PISCA RAČUNALNIŠKIH VIRUSOV

Gre za najmanjše, a najbolj razvpite programe, kljub temu pa njihovi ustvarjalci ostajajo anonimni. PC Format se pogovarja z resničnim kiber-kriminalcem.



Besede **Luis Villazon**

Osumljenega pisca virusa ILOVEYOU, Reomela Ramonesa, peljejo v zapor. Le zakaj si ni raje izbral nadimka "zeliščna viagra"?

Snemanje datotek z interneta, ki niso povezane s službenim delom, pomaga pri širjenju virusov v pisarnah.

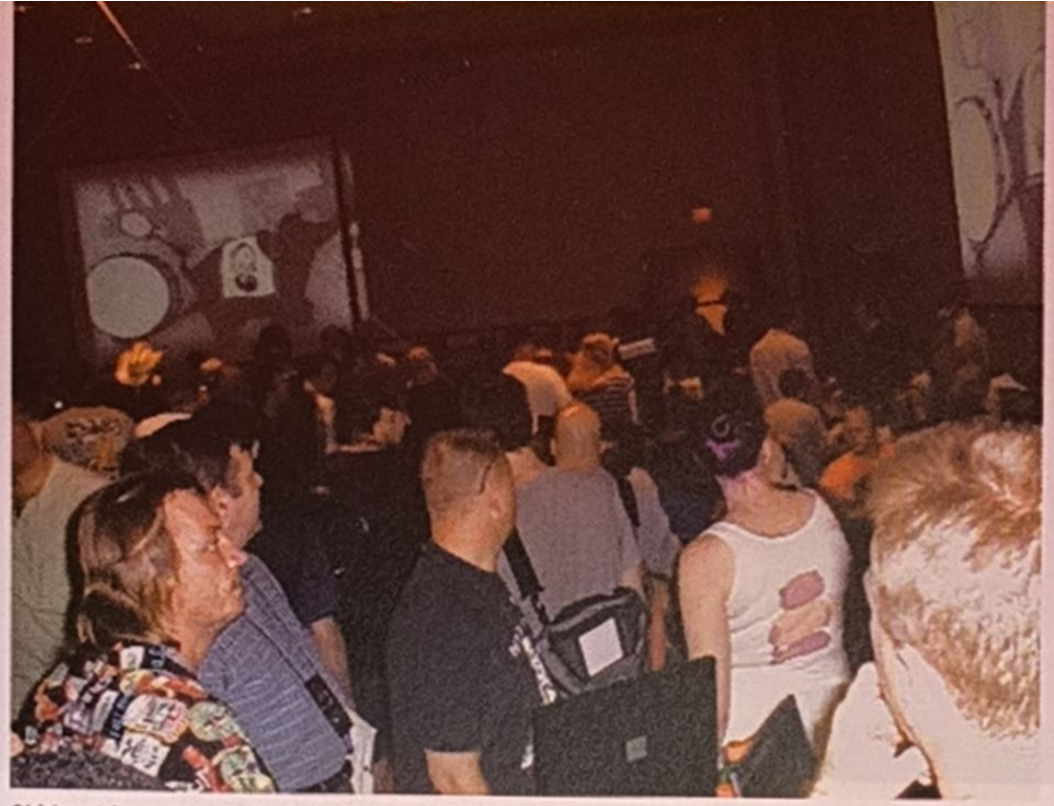
Neprestano nam vbijajo v glavo, da se moramo elektronskim priponkam izogibati kot hudič križu, vendar pa virusi za svoje stvaritelje predstavljajo življenjsko obsedenost. Protivirusna podjetja in posamezniki se že 20 let spopadajo s pisci virusov; ali gre pri teh ljudeh za kiber teroriste ali pa le za mozoljaste mladoletne zagrizence? Klišeji pripovedujejo o nevpadljivi hiši v predmestju majhnega naselja, o skrivnostnem prebivalcu pa sosedje pravijo: »Drži se zase.« A ko smo svoje vozilo parkirali na koncu blatne ceste pred viktorijansko kmetijo, nam je postalo jasno, da tukaj klišeji ne vžgejo. Za začetek – v polmeru osmih kilometrov ni nobenega soseda. Potrkamo, vrata se odprejo in povabljeni smo v kuhinjo. Miza je pokrita z drobtinami in perilom. Po navodilih gostitelja dvignemo kup družinskih revij z enega od hrastovih stolov in posedemo. Ko si kavomat končno očisti grlo, nam gostitelj sede nasproti in nas opazuje.

Jasno je, da ima ime, vendar ga ne uporablja. »Kličite me Gravelpit (gramoznica),« pravi, »to je eno od mojih kiber-imen.« Njegovo resnično ime in naslov pa nista varovani skrivnosti. »Še vedno sem vpisan v telefonski imenik, ker imam še vedno prijatelje, tistim, ki me skrbijo, pa tako ni potrebno pogledati v telefonski imenik.« Med »tiste« spadata CIA in MI5, njegova zaskrbljenost pa je upravičena, saj je eden najaktivnejših piscev virusov ta hip.

Citati

Na plan izvlečemo magnetofon in se pozanimamo, če ga snemanje moti. Čisto mirno nas pogleda in poreče: »Odločitev je vaša. Lahko me snemate in bom o skupnosti piscev virusov govoril na splošno ali pa si boste delali zapiske in bom o svoji vlogi bolj natančen. Še vedno me boste lahko citirali, a če bo potrebno, bom lahko trdil da ste si vse skupaj izmislili.« Magnetofon spravim v nahrbtnik, on pa prižge radijska poročila. Vprašam ga: »Je to zato, da zamaskiraš svoj glas v primeru, če nosim skrit mikrofon?« »Ne, zanimajo me dogodki v Pakistanu," se nasmeji.

Gravelpit piše viruse že od leta 1992, ko je bral o virusu Michellangelo. Oborožen le s splošnim opisom delovanja datotečnih virusov in celo brez povezave do interneta, se je pol leta trudil izdelati lasten virus. Svoj prvenec je napisal v C-ju in ga poimenoval Leapfrog. Nikar ne skrbite, če še niste slišali zanj, ker niste edini, poleg tega pa se Leapfrog



Obiskovalci se na konvencijah hekerjev, kot je DEFCON v Las Vegasu, opremljajo z najnovejšimi virusnimi orodji.

ne nahaja v nobeni od podatkovnih baz protivirusnih programov.

"Leapfrog ni bil dober. Tedaj še nisem poznal arhitekture PC-ja in sem pač eksperimentiral, dokler nisem spacal skupaj nekaj, za kar se je zdelo, da deluje. Potem ko sem okužil vse izvršne datoteke na svojem disku, sem mislil, da mi je uspelo in sem virus spravil na šolski računalnik, vendar se ni hotel razmnoževati. Izkazalo se je da sem ustvaril virus, ki je okužil le moj PC. V trenutku ko je naletel na drugačno strojno opremo, je prenehal delovati."

Temačne korenine

Množeči se računalniški programi so v obtoku že od šestdesetih let, vendar je bil prvi množični virus Elk Cloner, ki je leta 1981 okuževal Macove sistemske diskete. Leta 1983 je profesor Fred Cohen prikazal množeči se program na velikem računalniku VAX 11/750. Izraz "virus" je skoval njegov asistent Len Adleman. Kar je bilo sprva mišljeno kot metafora za opis fenomena, je oblikovalo raziskovanje virusov in izoblikovalo predstavo ljudi o njihovem delovanju. Beseda "virus" ima nedvomno negativen prizvok. V biološkem svetu ni koristnih virusov. Celo nevtralnih ni. Bakterije lahko v telesu živijo zelo dolgo in ne povzročijo škode in nekatere so celo pomembne za zdravje, virus pa si podredi vaš celični stroj, vam odžira vire in vas pusti na slabšem kot prej. Z rojstvom omenjenega žargona se je programerska skupnost polarizirala na "dobre" in "slabe" fante.

"Hej, kot da je vsak program, ki se kopira, slab," pravi Gravelpit. "Četudi ste napisali majhen program, ki je samodejno popravljal hrošče v Windows, ste še vedno zlobnež, ker uporabnika prej niste vprašali za dovoljenje. Če pa vam Microsoft na vaš računalnik naloži 20 Mb popravek za Messenger, medtem ko gledate stran, je vse kul, ker ste za Windows plačali in zato ne gre za virus."

Iz Gravelpitovega izraza na obrazu težko razberemo, koliko resno govori. Povprašamo ga, ali obstajajo virusi, ki bi počeli kaj uporabniku koristnega, on pa skomigne z rameni. "Windows Messenger ne počne ničesar, kar bi si želel – to ni bistvo. Bistvo je v tem, da obstaja dolga tradicija, ko uporabnikov za vsako usrano stvar res ne vprašate za dovoljenje – in to na obeh straneh. Uničevanje podatkov je slabo, njihovo širjenje po računalnikih pa ne. To je le naravna izbira."

Zbirnik kode

Po Leapfrogu je Gravelpit opustil C in pričel programirati v zbirniku. "Tedaj sem že imel modem in sem obiskoval forume piscev virusov. Izkazalo se je, da vsi namesto visokonivojskih jezikov uporabljajo zbirnik, zato sem poizkusil tudi jaz. Na forumih je bilo mogoče najti tudi izvorno kodo znanih virusov, kot sta Cascade in Joshi, nato pa so jo vsi razstavljali in preučevali. Seveda so vsi želeli prvi izdati nov virus, zato je bila tekmovalnost visoka, vendar sem se vseeno veliko naučil." Sad truda je bil nov virus: Deadbolt. Virus se ni samo širil, temveč je to počel tudi zelo hitro. Okuževal je datoteke EXE in je preživel ponovni zagon računalnika ter se širil po omrežjih Novell Netware. Čeprav je to bilo še leta

Corbis

Analogijo "računalniški virusi so podobni biološkim virusom" protivirusna podjetja zelo rada širijo.

PCFormat ZAŠČITITE SVOJ PC

FILMSKI VIRUSI

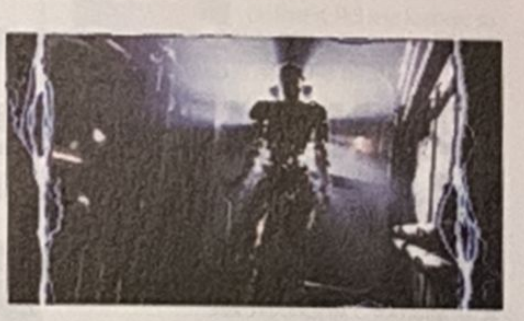
Hollywood nikoli ni prav doumel "virusov"

JURASSIC PARK 1993

Nezadovoljen vzdrževalec računalniškega sistema na nekaj, kar se zdi kot samostojna delovna postaja namesti "virus". Ta se ne razširi na druge stroje, temveč prekine električni tok in izpusti zavrčke. Poseduje tudi zelo slabo animirano slikico krivca, ki ga zavrčki med filmom pomalicajo.

INDEPENDENCE DAY 1996

Nezemeljska civilizacija prečka galaksijo da bi z energetskimi žarki uničila naša mesta, vendar na svojih datotečnih strežnikih Mac pozabi vključiti požarni zid. Glavca Jeff Goldblum nezemeljsko ueber-raso sesuje z virusom, vendar mora še vedno poleteti na njihovo ladjo, da ga namesti v računalnik.



VIRUS 2001

Neizmerno mogočna oblika življenja iz vesolja se ugnezdi v računalnik neke raziskovalne ladje in potem pod krinko zelo slabih izgovorov, ki zvenijo bolj kot virusna prevara kot resničen virus, odpre vrata tehno-pekla. Ampak finta je tukaj: virus smo ljudje. Aha ...

PEACE VIRUS BO POTRJENO

»Mogočno avtomatizacijsko programje se začne odločati samo,« je zaplet tegale bodočega filma. Morda bi bil boljši naslov WordXP, vendar nikar ne bodimo preveč zajedljivi, saj v filmu igra Marina Sirtis, bolje znana kot Deanna Troi.

Maja 2000 je Kitajska sprejela novo zakonodajo, ki zadeva računalniške viruse. Za (namerno ali nenamerno) širjenje virusov so predpisane visoke denarne kazni in celo do pet let zapora.

ZA VIRUSI

Ker se računalniški virusi razvijajo, nas zanima, če se lahko razvijejo višje vrste digitalnega življenja?

Imamo viruse, trojane in (trojanske) konje, toda narava je raznolika, programerji pa serijsko padajo na biološke metafore, zato bi lahko po naših PC-jih že v nekaj letih razsajale takšne pošasti. Morda.

AMEBA

Ta malteška ameba je bila le virus z zanimivim imenom. Računalniška ameba bi požrala manjše drobce računalniške kode. Lahko bi se maskirala v obliko programa Visual Basic in bi jedla makre v Wordu. Kadar koli bi poskušali pognati makro, bi bil procesorski čas dodeljen amebi, ki bi požrla še več makrov.

BAKTERIJA

Razmnožujejo se tako kot virusi, vendar ne potrebujejo gostiteljske datoteke. Verjetno bodo tiho živele na trdem disku in zapolnjevale prostor, za katerega operacijski sistem misli, da je prazen, in izrabljale procesorske cikle krmilnika diska. Windows jih sploh ne bi opazili, okužba pa bi bila razvidna le zaradi vedno bolj skrčenega prostora.

PLESEN

Ta bi se širil pa lokalnem omrežju in ko bi bile razmere prave, bi na povezanih PC-jih naenkrat pognale gobice, ki bi potem eksplodirale v milijone majhnih spor in odjadrale na internet, kjer bi od usmerjevalnika do usmerjevalnika iskale druga omrežja.

TRAKULJA

Svoje življenje preživi na trdem disku. Raste tako, da se širi po vseh novih mapah, tako da se veča glede na količino nameščenega programja.

pred prvimi tožbami v Veliki Britaniji, je Gravelpit zabrisal svoje sledi. Namesto da bi fizično odnesel disketo z virusom na univerzo, kjer je študiral računalništvo, je na več novičarskih skupin Usenet poslal okužen DOS-ovski program za formatiranje. Program je poimenoval v nekaj bolj razburljivega v slogu installer.exe ali gamehack.exe in ga med drugim poslal na alt.binaries.warez ter alt.sex.pictures. Nič hudega sluteči uporabniki Useneta so program sneli in pričakovali program za razbitje zaščitenih iger. Dobili pa so virus. "Sam program za formatiranje se ni nikoli zagnal," se zasmeji Gravelpit, "ker bi to ljudi le prestrašilo, prazen trdi disk pa tudi ni dobro gojišče okužbe. Deadbolt je bil le pripet na začetek izvršne datoteke, nato se je namestil v pomnilnik in zavrnil izvršitev izvirne kode."

Strah pred Deadboltom

Deadbolt je bil kar uspešen. Štiri mesece se je širil neovirano, nato pa so ga odkrili prvi komercialni protivirusni programi, vendar se je do takrat razširil že po več univerzah. Večino računalnikov so razkužili z nadgrajenimi protivirusnimi programi, vendar je Gravelpit še nadaljnjih 18 mesecev nalagal virus na Usenet. Vsak teden se je odločil za novo novičarsko skupino in virus zavijal v razburljive besede. "Večinoma je šlo za različne pornografske skupine." Je mar želel ljudi kaznovati zaradi snemanja pornografije? "Proti pornografiji kot taki nimam nič, gre le za to, da so ljudje manj sumničavi do datotek na takšnih straneh, ljudje ki jih obiskujejo pa so po večini bolj lahkoverni in so bolj strpni do daljših datotek. Spomnim se, da sem šel skozi maščevalno fazo in sem Deadbolt snemal v skupine, ki jih nisem maral. Nekaj časa sem najbolj napadal navdušence nad modelčki z radijskim krmiljenjem. Vsake toliko časa je kdo z iskalnikom virusov spisal kakšno opozorilo, vendar sem se tedaj že odpravil do druge skupine, v pornografskih skupinah pa tako nihče ne prebira takšnih sporočil – želijo le snemati datoteke."

Čeprav je enak virus nalagal še poldrugo leto,

"Če Microsoft na vaš računalnik posname 20 Mb popravek za Messenger, medtem ko vi gledate stran, je vse kul."
GRAVELPIT

Gravelpit z njim ni bil zadovoljen. Tehnologija vrhunskih datotečnih virusov je napredovala in vsi najboljši virusi so sedaj uporabljali enkripcijske pogone, ki so protivirusnim inženirjem preprečevali izvajanje vzvratnega inženiringa na izvorni kodi, polimorfni oziroma mutacijski pogoni pa so virusu omogočali, da se je z vsako okužbo spreminjal. "Polimorfnost deluje tako, da imate na voljo več načinov za kodiranje enakega ukaza, na začetku pa bi se nahajal še pogon za naključne kalkulacije, ki bi ob vsaki okužbi izbral drugačne dele datoteke. Funkcijsko je virus enak, vendar je bila večina telesa virusa spremenjena. Sicer je za mutacije še vedno potrebne nekaj kode, a če ste zviti, lahko mutira tudi ta." Gravelpit je poskušal izvesti polimorfno različico Deadbolta z imenom Crossbow, vendar je naletel na težave. "Polimorfnost je onemogočila telo virusa, vendar nikoli nisem mogel ugotoviti, zakaj. Potem sem obupal in vse skupaj napisal znova. Vzel sem tudi destruktivno telo virusa, kajti želel sem izvesti najširši razpon okužb, bomba, ki kriči: 'Pravkar sem sesula tvoj trdi disk!' pa to upočasni."

Hit ali mit

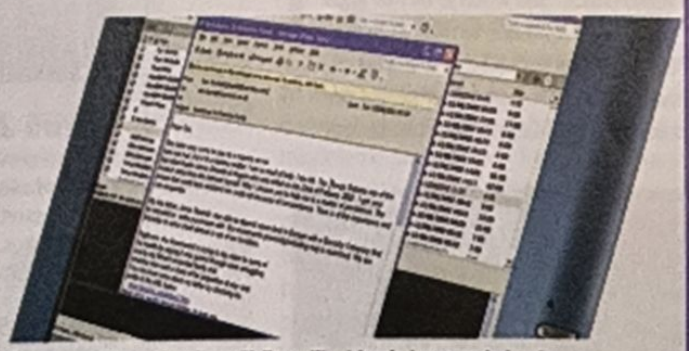
Medtem ko so pisci virusov marljivo ustvarjali vedno bolj destruktivne pošastke, so se potili tudi strokovnjaki za boj proti njim. Vendar pa nekateri trdijo, da si ta dva segmenta sploh nista tako daleč, temveč da med iskalcem virusa in virusom obstaja peklenska zveza. Rob Rosenberger s strani za razbijanje mitov Vmyths.com meni, da so proizvajalci protivirusnega programja odvisni od strahu pred okužbo z virusi in zato o njihovi destruktivnosti pretiravajo. Med velikim strahom pred Michellangelom leta 1992 so predvidevali, da bo med aktivacijo okužbe 6. marca dušo izpustilo kar 5 milijonov računalnikov. Na koncu se je izkazalo, da je bilo prizadetih le 5.000 sistemov. Seveda so protivirusni strokovnjaki trdili, da gre za zmago, h kateri so pripomogla njihova opozorila, vendar je neizpodbitno dejstvo, da so ta opozorila, ki so jih mediji neprestano poudarjali, pripomogla k prodaji

TARNANJE O PREVARAH

V mapi Prejeto ne boste našli resnice o virusih.

Virusi in črvi, ki se širijo po elektronski pošti, niso kralji množečih se programov – virusne prevare pa so. Za uspeh potrebujete ljudi s tremi lastnostmi: lahkovernost, neumnost in nič drugega. Takih ljudi najdete kar nekaj. Nekatere prevare nimajo nič opraviti z virusi (preživeli iz WTC, recepti za piškote, rojstnodnevne voščilnice za obolele z rakom), vendar pa ima jahanje na hrbtu virusnih prevar eno prednost: žargon. Sploh ni pomembno, kako neumno zveni zgodba, uporaba žargona pripomore h verodostojnosti – tukaj nastopi lahkovernost. »Vnos določene besede bo sprožil razpošiljanje virusa.« Ojoj.

No, še več jih nasede zaradi Sindroma lažne avtoritete. »Raziskovalci s Princetonske univerze so virus opazili na več spletnih straneh in opozarjajo na njegovo škodljivost.« Uf, to pa že mora držati, če so ga opazili raziskovalci. »Pri Microsoftu pravijo,



Lažna sporočila o virusih se širijo veliko hitreje kot pravi virusi.

da gre za najbolj destruktiven virus, kar so jih videli.« No, in kje je to zapisano? Vsekakor ne na njihovi spletni strani.

No, prevare je mogoče prepoznati še po drugih znakih (oglejte si **www.research.ibm.com/antivirus/SciPapers/Gordon/HH-appendix.html**), najbolj nezmotljiv znak pa je notica, v kateri vas pozivajo, da sporočilo pošljete naprej. To je razmnoževalni stroj virusne prevare, vendar je obenem tudi najbolj razvidna karakteristika. Nobeno resnično sporočilo ne vsebuje prošnje, naj ga pošljete naprej.

Kaj torej storiti ko prejmete virusno prevaro? Odgovorite pošiljatelju in mu povejte da je bedak, nato pa sporočilo zbrišite. Nikakor pa sporočila ne pošljite naprej. Je jasno?

Primerjava računalniških virusov z biološkimi je le vzpodbudila prihod novih pošasti.

protivirusne programske opreme.

Ko je David Smith izdal makro virus Melissa, ga ni našel noben iskalnik. To pa zato, ker se to programje zanaša na iskanje specifičnih podpisov, ki so unikatni vsakemu virusu. Specifičnosti novega virusa niso zapisane v podatkovno bazo, zato spolzi skozi sito. Rosenberger meni, da je ta strategija napačna: "Če bi varnost na letališčih delovala kot protivirusni programi, bi teroristi vladali nebu. No, pa so poglejmo. Oblečete se kot Osama Bin Laden. Kot pri Osami Bin Ladnu iz vaših ust prihaja protiameriška retorika. Zagrozite, da boste razstrelili letalo in v vašem kovčku opazim bombo. Vendar pa v vašem potnem listu ne piše Osama Bin Laden. Želimo vam prijeten let. Pa nikar ne pozabite svojega kovčka." Ko so se virusi širili preko okuženih disket, so nove potencialne virusne nevarnosti prišle v obtok v intervalih vsakih nekaj mesecev, iskalniki virusov pa so bili dovolj hitro posodobljeni. Prihod virusov, ki se širijo preko elektronske pošte, in tistih, ki se razpošljejo vsem v vašem imeniku, je ta čas skrčilo na nekaj dni. Namesto da bi opustili iskanje po podpisu, so se borci proti virusom zatekli k vedno hitrejšim posodobitvam. "Kmalu bodo strokovnjaki priporočali posodobitve vsakih nekaj ur. Mejo bomo dosegli takrat, ko boste vse skupaj posodabljali v realnem času – vendar to še vedno ne bo dovolj," pravi Rosenberger.

Škandalozno

Microsoft je stopil na vroči pesek protivirusnih programov leta 1993, ko je iskalnik virusov priložil *DOS-u* 6. Protivirusna skupnost ga je takoj križala, saj ni bilo nobenega načina za posodabljanje mikroskopske baze. Microsoft je iskalnik umaknil iz vseh naslednjih različic operacijskega sistema. Celo danes, ko so Windows XP sposobni transparentnega nadgrajevanja, k *Windows* ni priložen noben iskalnik. Uradna razlaga Neila Laverja, vodje Microsoftovih izdelkov za Evropo, je da "ima večina organizacij standardizirane rešitve za boj proti virusom, zato jim želimo ponuditi možnost, da sami izberejo neodvisen iskalnik, ki bo ustrezal njihovim potrebam." Microsoft nikoli ni kazal omahovanja pred teptanjem konkurence in postavljanjem standardov, zato je verjetnejša razlaga ta, da bo Microsoft kriv za vsak virus, ki se bo izmaknil varnostni mreži. Leta 1990 je bilo 150 virusov, letos junija so jih našteli 61.000. 1990 je bil tipičen disk velik 20 Mb, danes je ta številka vsaj 20 Gb. To predstavlja 400.000-kratno povečanje dela, ki ga mora opraviti iskalnik. Zviševanje hitrosti procesorjev in trdih diskov ne more držati tempa s povečano potrebo po delu, dejstvo pa je, da pregledovanje podpisov ni več dovolj dober protiukrep. Kljub temu pa je ta tehnologija ključna za delovanje vseh večjih komercialnih

PCFormat ZAŠČITITE SVOJ PC

ARETIRANCI

Računalniški prestopniki, ki so se borili proti zakonu – zakon pa je zmagal.

IAN MURPHY

Leta 1981 je Ian Morris, tudi znan kot »Captain Zap«, postal prvi človek, obsojen za računalniške zločine. Vdrl je v AT&T-jeve računalnike in spremenil notranjo računsko uro, tako da so ljudem med časom na spletu zaračunavali popust. Njegove eskapade so navdahnile film *Sneakers*.

ROBERT MORRIS

Internet Worm je leta 1988 izkoristil hrošča v UNIX-ovem programu za pošiljanje pošte. Svobodni svet je dobil prvi Computer Emergency Response Team (CERT), Morris pa je dobil pogojno kazen in globo.

DAVID L. SMITH

Leta 1999 je bil Melissa najhitreje razširjajoč se virus v zgodovini. Bil je šele drugi, ki je v ZDA sprožil alarm na zvezni ravni, povzročena škoda pa je znašala 80 milijonov USD. Po več pritožbah je Smith dobil le 20 mesecev ječe.

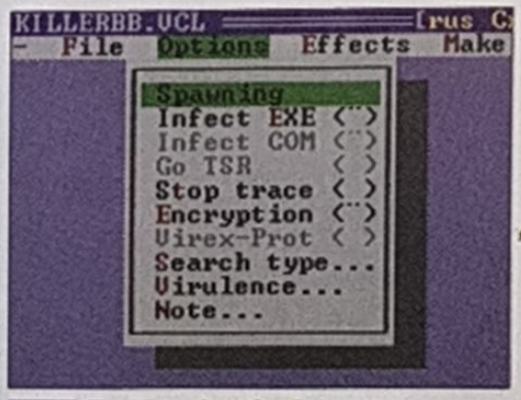
JAN DE WIT

Nizozemski najstnik, ki je februarja lani izdal virus Ana Kournikova, se je imenoval OnTheFly. Pol leta kasneje so navdušenca nad tenisom aretirali in ga obsodili na 150 ur družbeno koristnega dela.

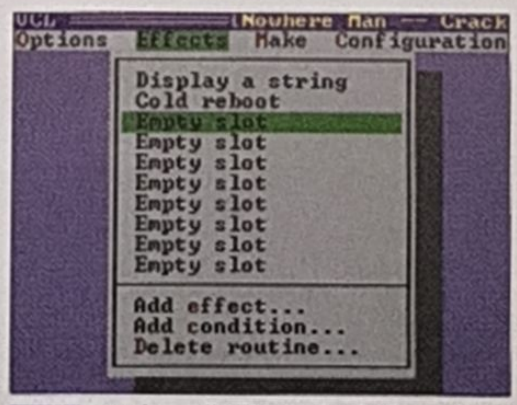
Obstaja več kot 100 virusov, ki povzročajo navaden prehlad.

USTVARITE LASTEN VIRUS

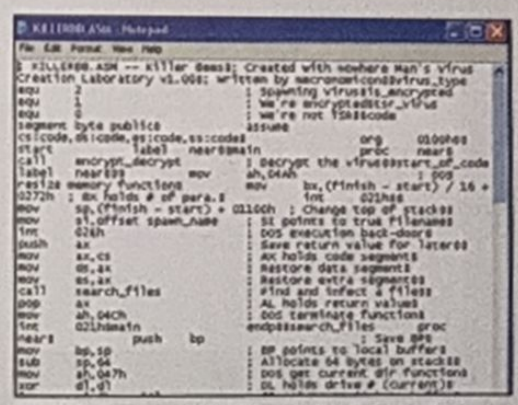
V trenutku zmedenega človekoljubja so razvijalci virusov izdelali orodja za začetnike.



01 **The Virus Creation Laboratory (http://vx.netlux.org/dat/tv03.shtml) se spopada z intelektualnim izzivom programiranja v zbirniku in spremeni pisanje virusa v menijski nakupovalni seznam. Pričnite z odločitvijo o vrsti virusa, ali želite da okuži datoteke COM ali EXE, kako nevaren naj bo in ali ga želite zakodirati. Če se zapletete, z F1 prikličete pomoč.**



02 **Sedaj se odločite za eksplozivno glavo. Iz seznama petindvajsetih učinkov jih lahko izberete deset, ki segajo od praznih sporočil, do sesutja trdega diska. Vsak učinek ima lahko pogojeno stanje, tako da se sproži na določen datum ali pa če ima gostiteljski PC več kot en serijski vmesnik.**



03 **Ko ste zaključili s svojo stvaritvijo, lahko ustvarite izvršno datoteko COM ali jo shranite kot zbirniško izvorno kodo za nadaljnje prilagajanje. Opozorilo: čeprav lahko protivirusni programi zaznajo in odpravijo kateri koli virus, ki ga izdela Virus Creation Laboratory, je izdaja virusa vsekakor kazniva.**

Dnevnik virusa

Odlomki iz do danes neobjavljenih zapiskov, ustvarjenih med izdelavo Crossbow2 leta 2000.

15. SEPTEMBER
Orisal sem nekaj začetnih zamisli za naslednika Crossbowa. Potrebno je izboljšati prikritost, kajti še vedno zanesljivo ne obide cheksuma, ki ga uporablja ŠAV programč. Menim, da bi moral poiskati cheksume nekaterih datotek v Windows, izogibati pa se je potrebno razmnoževanju na teh sistemih, razen če se datoteka kopira med diski.

19. SEPTEMBER
Odločil sem se obdržati enako polmorfno okostje kot prej – sicer ne uide trem AV velikanom, zato pa pomalica brezplačne programe. Enkripcijo moram nadgraditi na 64 bitov, drugače bodo z vzvratnim inženiringom virus prehitro premagali.

20. SEPTEMBER
64-bitna enkripcija bo virus podaljšala vsaj za 70 Kb. Menim, da se ne izplača. Kaj tako velikega ne bo dolgo ostalo prikritega.

7. OKTOBER
Preizkušal sem kodo, ki bi lahko zapisovala na področje overburn na CD-jih. Okužba samega CD-ja namesto datotek bi bilo zanimivo, vendar je kar nekaj težav. Overburn ni dovolj razširjen – ne želim spet končati s kakšnim Leaptrogom. In koliko medijev CD-R se distribuira? Mar jih ljudje ne uporabljajo za off-line skladiščenje? Če bi okužil kakšnega založnika iger, bi to bila kronа, vendar je vprašanje, ali bi se področje overburn prenesło tudi na produkcijske diske?

11. OKTOBER
Pravkar sem zaključil s ponovnim pisanjem enkripcijskega pogona in ga skrčil na 43 Kb. Še vedno je prevelik in potrebuje tudi večji dekriptet. Napredujem počasi.

22. DECEMBER
Prvi replikator deluje. Lepo deluje v 98, a ko sem nadgrajeval na ME, se je vse skupaj na polovici namestitve sesulo. Očitno noče okužiti sistemske mape.

24. DECEMBER
Ne gre za sistemsko mapo, temveč za atribut sistemskih datotek! Namesto da bi pred okužbo očistil atribut, ga očitno ponastavi. Tako se zapisovanje ponesreči in ko upravljalnik izjem poskuša nastaviti atribut, ga spet ponastavi. A zakaj vse skupaj ne deluje v ME?

12. JANUAR
Med namestitvijo ME še vedno noče okužiti. Živci mi že popuščajo. Deluje v 98, deluje v ME, vendar se obesi med nadgradnjo sistemov. Še vedno se ne morem domisliti, kako naj virusu dopovem, da zazna nadgradnjo in medtem ne okuži.

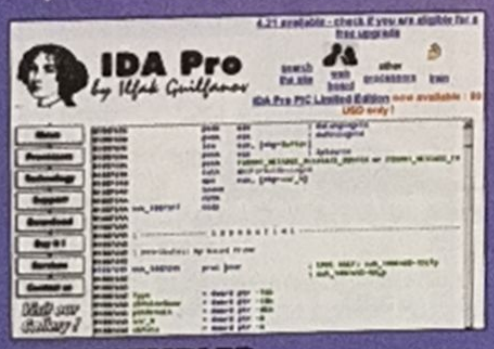
30. JANUAR
Obupal sem. Jutri bom ponovno napisal kodo za kužnje. Besen sem.

3. FEBRUAR
Sedaj ko sem napisal kodo za kužnje, moram opraviti nekaj šir'ših testov. Želim razstaviti Hyboris in ugotoviti, ali lahko dodam njegove funkcije sporočanja. Želim namreč ugotoviti, po katerih platformah se virus širi – poročila naj bi se pisala na Usenet. Sicer ne bo povedal, katerih ni uspelo okužiti, vendar meniм, da bi lahko do teh podatkov prišel drugače.

14. APRIL
Še nikjer nobenega poročila. To pomeni, da je hrošč v sporočilni rutini ali pa okužba sploh ne deluje. Ali pa sistemski administratorji preprosto zbrišejo vsa sporočila. Bedaki! Če ne morem brati poročil, potem ne morem popraviti okuženih strojev, da bi izključil sporočanje, tako da bodo večno kurila pasovno širino.

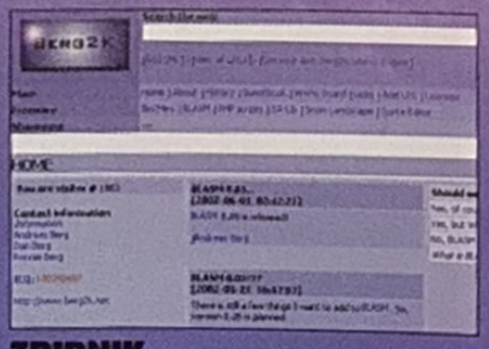
ORODJA PISCEV VIRUSOV

Kaj kiber-terorist prenaša v svojem kovčku za orodje?



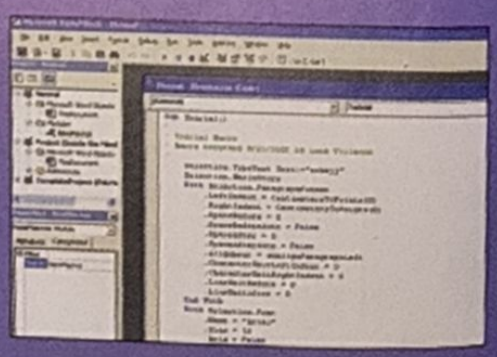
DISASSEMBLER

Večina piscev virusov (in njihovih sovražnikov) se svojega dela priuči z razstavljanjem drugih virusov. To poteka tako, da se zaporedje binarnih števil, ki jih PC razume kot ukaze, prevede v lažje razumljivo mnemonično kodo zbirnika. IDA Pro (**www.datarescue.com/idabase**) je starežina disassemblerjev, ki zmore dobesedno vse.



ZBIRNIK

Potem, ko ste razstavili delo nekoga drugega in opravili lastne briljantne popravke, morate zbirnikovo kodo nekako spet spremeniti v izvršni program. BLASM (**www.berg2k.net**) zmore ustvariti EXE, COM in programe zagonskega sektorja, zato je idealen za pisanje virusov. Je tudi brezplačen, kar je dodatna prednost ...



UREJEVALNIK MAKROV

Zbirnik je čisto OK za datotečne in zagonske viruse, vendar pa se dandanes v soju žarometov kopajo makro virusi. Za kaj takega potrebujete *Visual Basic* ali okleščeno različico slednjega, ki jo dobite poleg kakšne od aplikacij v paketu *MS Office*. Nekateri virusi želijo preprečiti ogled svoje kode tako, da v *Wordu* onemogočijo urejevalnik VB

pritivirusnih izdelkov. Ciniki pravijo, da je to zato, ker neprestane nadgradnje razvijalcem prinašajo lep dohodek, vendar je resnična težava v tem, da nobena alternativa ni dovolj močna, da bi sama po sebi zaščitila računalnik.

Glavni alternativi sta zaznavanje opravil in blokiranje delovanja. Prva poskuša datoteke označiti s kontrolnimi biti, ki jih periodično preverja in ugotavlja okužbo. Blokiranje delovanja prestreza določena dejanja, kot je modificiranje atributov datotek ali pošiljanje pošte vsem v adresarju, na kar uporabnika tudi opozori. Vendar pa sta obe strategiji žrtev lažnih alarmov in nimata upanja, da bi ulovili viruse. Komercialni iskalniki virusov običajno vključujejo ti dve tehnologiji, vendar njihova vključitev naredi več škode kot koristi.

Pisarniška politika

Malce povohljamo po Gravelpitovi pisarni in poskušamo ugotoviti kaj počne za preživetje. Namigov ni veliko. Njegov računalnik je sramotno slaboten Celeron z 800 MHz s 15-palčnim monitorjem in brez 3D kartice. "Zato pa imam velikanski trdi disk –120 Gb," nam pove. "Vse različice Windows in Linuxa imam nameščene naenkrat, vključno z osmimi protivirusnimi paketi." Povprašamo ga, s čem se preživlja, vendar "je v tehnološkem sektorju" vse, kar nam izda. Na koncu nam ostane le še vprašanje, zaradi katerega smo prišli: zakaj to počne? "Gre za del potrebe medijev, da pisce virusov iznačijo kot raso, ki ima povsem drugačne potrebe od ostalih. To je tako, kot da bi nekoga vprašali, zakaj ubija. Nekateri ljudje so psihopati, nekateri ubijajo v samoobrambi, nekateri pa so vojaki in za ubijanje prejmejo odlikovanja. Če

>>Izdelovalci protivirusnih programov so odvisni od strahu pred okužbo. Zato o nevarnosti pretiravajo

bi pisal knjige, stavim, da me nihče ne bi vprašal zakaj. Možeči se programi me zanimajo na enak način kot ljudi, ki mečejo steklenice s sporočili v morje. Gre za to, da v svet pošljete idejo in vidite, če lahko preživi. Slava me ne zanima in očitno s tem ne bom nikoli obogatel, vendar imam zadovoljstvo. Ne ker bi internet požgal do tal, temveč ker neslišno vstopim v vsak računalnik."

Torej je njegov cilj virus na vsakem namizju? Že spet se malce nasmeji. "To ni le cilj. Naslednja generacija virusov bo računalnik okužila hitreje, kot ga boste lahko očistili. Protivirusne ukrepa vam bodo celo odsvetovali, saj se bodo integrirali v operacijski sistem in poskrbeli za dodatne značilnosti, kot so popravki za hrošče in morda celo brezplačen dostop do pornografskih strani. Nekoč bo dovolj okuženih PC-jev, da se jih bo dalo uporabljati za distribuirano procesiranje, kot je razbijanje kodiranih dokumentov. Razbite datoteke bodo na voljo na vsakem okuženem PC-ju, tako da bodo imeli vsi korist in nikogar ne bo mogoče kriviti."

Gre za čudaško mešanico idealizma in cinizma, a četudi so motivi piscev, kot je Gravelpit, altruistični ali anarhični, je ena stvar jasna: silicijev svet ima manj možnosti, da se znebi virusne kuge, kot biološki svet, ki jo je navdahnil. **PCF**

Corbis

Kljub medijski kampanji je Michellangelo okužil le 5.000 računalnikov.

Bakterije so najmanjši živi organizmi. Nekatere so tako majhne, da bi jih v kapljici vode lahko bilo celo 50 milijonov.

IZVOR ZLA

Kje se pisci virusov naučijo tega početja?

AntiOnline
www.antionline.com

Tile tipi niso proti vsem uporabnikom interneta. So le proti vsem, ki ni z njimi. Na strani lahkno najdete aktivno glasilo, polno slovnično poraznih izlivov jeze in ogromno informacij o novo odkritih varnostnih luknjah. In ustanovitelj strani je bil pred kratkim aretiran zaradi napada DDOS.

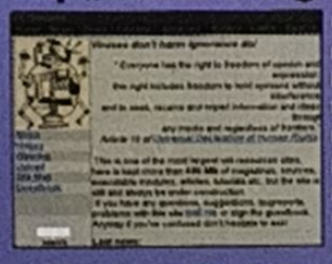
Biohazard HQ
http://213.51.158.147:32183

Klasična stran pisca virusov, vključno z nadležnimi okraski in rdečim besedilom na črnem ozadju. Tukaj lahko najdete izvorne datoteke različnih virusov, vključno z orodji, s katerimi jih lahko spremenite v izvršne datoteke, če vas seveda ne bo motila FTP oblika strani za sniemanje.

Virus Bulletin
www.virusbtn.com

Ta stran pripada dobrim fantom, kar pomeni, da je besedilo s slovničnega vidika kar dostojno. Našli boste tudi analize varnosti programske opreme in operacijskih sistemov. Razkrinkali so tudi veliko prevar in analizirali kup virusov.

VX heavens
http://vx.netlux.org/index.shtml



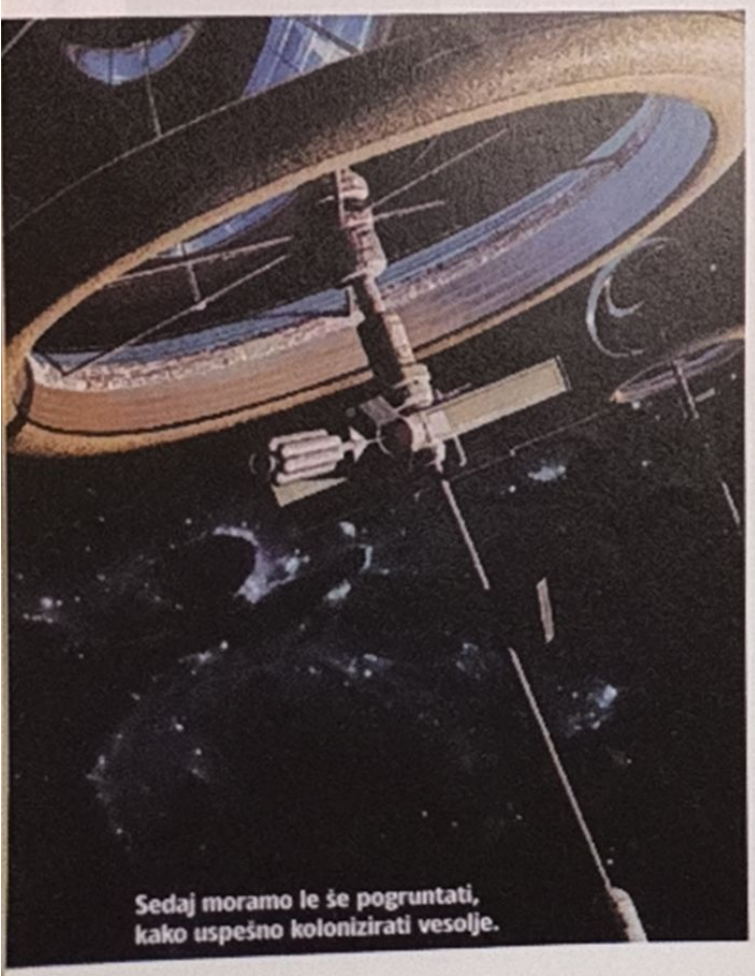
»Virusi ne škodijo, nevednost pa,« ironično trdijo avtorji te spletne strani. Ne manjka niti zagovor pravice do svobode govora, pobran naravnost iz Deklaracije o človeških svoboščinah. Ko se vam bo uspelo prebiti skozi osnovno stran, boste našli 400 Mb izvorne kode za viruse in kup člankov.

ZNANSTVENA FANTASTIKA BREZ KRINKE

Cap'n Jim's Ho

Znanstvena fantastika kot umetnostna veja je od nekdaj predstavljala ideje, ki so se nam takrat zdele neizvedljive, a so se kasneje izkazale kot še kako verjetne. Koliko znanosti je torej v znanstveni fantastiki?

Besede **Barbara Banovič**



Sedaj moramo le še pogruntati, kako uspešno kolonizirati vesolje.

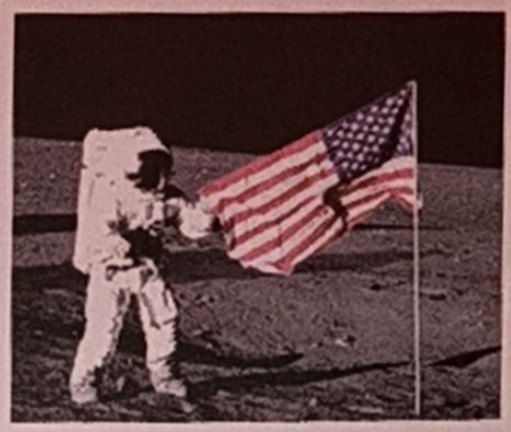
Pred davnimi časi je za devetimi gorami in devetimi vodami živel gospod, katerega ime danes ni znano, in je pogruntal princip parnega stroja. Pa ne samo to, možaku je kapnilo, da bi lahko takšno napravico vgradili v tkalske statve in s tem pospešili delo z neprimerno manj potrebne žive delovne sile. Navdušen je odhitel do svojega kralja in mu predstavil to revolucionarno idejo. Kralj si jo je ogledal z vseh strani, si vzel nekaj časa za razmislek in mu jo vrnil. Kot lahko sklepate, omenjeni kralj ni ravno delil navdušenja našega znanstvenika. In razlog? Pojma ni imel, kam bi zatlačil sužnje, ki bi z uporabo mehanizacije postali nepotrebni. Vse to se je dogajalo nekje v 4. stol. pr. n. št. v Grčiji, evropski zibelki matematike, astronomije, medicine, filozofije in demokracije.

Seveda boste mnenja, da omenjeno nima nikakršne zveze z znanstveno fantastiko, kot jo poznamo. Mogoče z izključno umetnostnega stališča res ne, a tokrat bomo znanstveno fantastiko poskusili obravnavati kot tehnološko vizionarstvo, ki so ga na različne načine izražali veliki umi človeštva in ne le kot pustolovske zgodbe za zdolgočasene adolescente. Celo literarna teorija nam na tem področju pušča proste roke, saj se določene definicije znanstvene fantastike med seboj razlikujejo do take mere, da se celo izključujejo. In kje se je torej resnično začelo revolucionarno razmišljanje?

Leteti ali ne leteti...

Sicer je res, da bi lahko napredno misleče posameznike pričela naštevati vsaj z Imhotepom (možak, ki je po mnenju zgodovinarjev in arheologov zgradil prvo piramido), se bom tega vzdržala. Razlog temu je predvsem to, da tega članka ne morem raztegniti čez celotno revijo in še čez. No, lahko bi sicer poskusila, a bi me Nikola verjetno udaril z že tako preobsežnim kosom pisanja po glavi, zato se bom omejila na malce bližnjo preteklost in ohranila celo lobanjo.

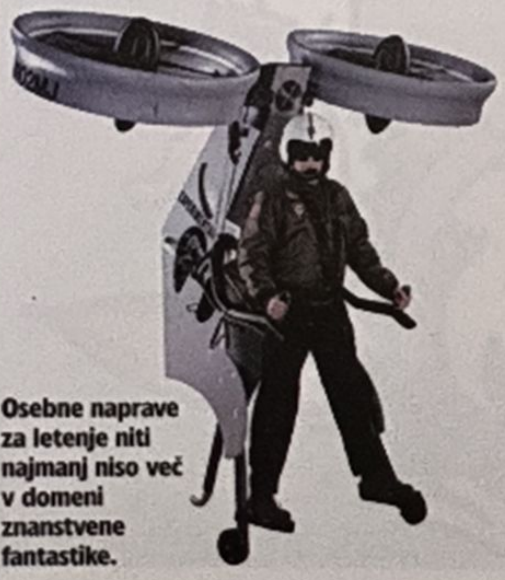
Kot je znano iz mitologije, je človek strašansko dolgo sanjal o tem, da bi letel. In ker nas (tak ali drugačen) bog ni fizično obdaril s primerno opremo, so to misel hitro opustili. Še posebej zato, ker je od 11. stoletja naprej obstajala čisto realna nevarnost, da bi z idejami o letenju, potovanju pod vodo ali podobnem, dobesedno pogoreli – na prvi razpoložljivi grmadi, potem ko bi vam populili vse nohte. A v drugi polovici 15. stoletja je živel nekdo, ki ni imel le velike želje po tem, da bi letel, temveč mu je bilo tudi precej jasno, kako bi bilo to mogoče izvesti. Ime mu je bilo Leonardo da Vinci. Isti da Vinci torej, ki je naslikal slavno Mono Liso, je izdelal tudi načrte za leteči stroj. Prvi osnutki



Od prvih realnih zasnov letalnih naprav do trenutka, ko je človek stopil na Mesec, je minilo dobrih 400 let.

sporninjajo na zmaja, drugi pa vključujejo načrte celo za helikopter (in oklepljeno vozilo, ki pa naj ne bi letelo). Bil je vojaški inženir, ki je načrtoval naprave daleč onstran dosega svojega časa in risal skice preprostih tankov in letal, pri tem pa uporabljal vsakovrstne zapletene mehanizme, verige, zobata kolesa in podobno. Začrtal je tudi prvo padalo in zasnoval dvigalo za tedanjo milansko stolnico. Gospod da Vinci je živel v obdobju, ki ga danes poznamo pod imenom renesansa – čeprav se o dejanskem razponu renesanse še danes prepirajo, se bomo v grobem omejili na obdobje med 14. in 16. stoletjem.

Renesansa je bila prića razcvetu znanstvene miselnosti in je torej rodila velike ume, med katere spada tudi Nikolaj Kopernik. Kopernik je bil sicer čisto zadovoljen, če se je sprehajal po trdnih tleh, ni mu pa bila niti najmanj všeč ideja, da bi se planeti našega sončnega sistema vrteli okoli Zemlje, kot je bilo takrat splošno prepričanje, ki sta ga ustoličila že Hiparh in Ptolemej v stari Grčiji. Ta sistem se mu je zdel absolutno preveč kompliciran, da bi bil realen in ugotovil je, da bi bilo vse skupaj neprimerno enostavneje, če bi bilo Sonce središče sistema, okoli katerega bi krožili planeti. Tako bi lahko dejansko predvidevali položaje planetov za prihodnost, kar kljub skrbnemu preračunavanju do takrat ni uspelo še nikomur. In ko je svojo idejo prelil v matematične formule je ugotovil, da njegov sistem prav lepo razlaga določena planetarna gibanja, ki jih do takrat nihče ni znal pojasniti.



Osebne naprave za letenje niti najmanj niso več v domeni znanstvene fantastike.

Malenkost za Kopernikom je renesansa rodila še Gallilea. Njegovo polno ime se po stari toskanski navadi glasi Gallileo Gallilei, a to ni ravno najpomembnejše dejstvo. Brez njega bi na idejo o eksperimentiranju čakali še kar nekaj časa. Gallileo namreč niti najmanj ni bil zadovoljen z golim opazovanjem, temveč se je poslueval eksperimentiranja na različne načine. Sicer Gallileo res ni bil prvi, ki bi z eksperimenti dokazoval teorije, saj je idejo povzel od svojega vzornika, Arhimeda, je pa eksperimentiranje povzdignil v visoko modo za znanstvenike, brez katere bi vsakega znanstvenika še naprej žigosali za navadnega bedaka.

Seveda bi lahko še naprej naštevali celo hordo znanstvenikov, ki bi si zaslužili vsaj omembo, a to sploh ni namen tega članka. S tremi znanimi imeni sem želela samo pokazati, da so napredno misleči posamezniki obstajali že veliko pred izumom prvih delujočih strojev in da so se nekaterim drugim zdele ideje, ki so danes nekaj samoumevnega, popolnoma nezaslišane in celo smrtno nevarne.

Para in elektrika burita duhove

Ko znanstveno napredna ideja ni več pomenila življenjske grožnje, je znanost postala bolj odprta za novitete in počasi so ljudje pričeli dobivati ideje, da bi si bilo mogoče delo poenostaviti z uporabo različnih strojev. Veter in voda nista bila več zadostna vira energije. Z Wattovim izpopolnjevanjem parnega stroja, Edisonovo idejo o uporabi elektrike in Teslovim izumom trifaznega motorja se je razmahnila tudi domišljija znanstveno manj podkovanega dela prebivalstva. Ti znanstveno manj podkovani posamezniki pa so dobro vihteli pero in tako se je rodila vizionarska literatura, ki jo danes imenujemo znanstvena fantastika.

Gre seveda za drugo veliko obdobje v razvoju znanstvenofantastične miselnosti, ki je logično tesno povezana z znanstvenim, tehničnim, političnim, socialnim, vojaškim in intelektualnim razvojem, ki ga je ugledalo 19. stoletje. Vpliv tehnoloških napredkov na družbo je bil nepopisen in obdobju po letu 1776 (Wattov parni stroj) ne pravimo zastonj industrijska revolucija. Novi izumi so pomenili tak tehnološki skok, da so ljudje pričeli masovno verovati v vsemogočnost strojev. Izgledalo je, da znanost ne pozna meja in da je vse mogoče. Pričakovanja za prihodnost so bila neverjetna. Francoska revolucija z idejami o svobodi, enakosti in bratstvu je prinesla tudi verovanje v svetlo prihodnost in pomanjkanje potrebe po bežanju v utopične svetove.

Najvidnejši predstavnik novega verovanja v tehnologijo je francoski romanopisec Jules Verne (1828 – 1905). 19. stoletje je bilo priča majhnemu številu negativnih posledic tehnološkega razvoja, zato je bila vera v znanost v Vernovih časih neomajna in je že skoraj mejila na evforijo. Človek je vladal zemlji in tehnologija je bila orodje, s katerim je to počel in Verne je to "novo vero" zvesto uporabil v svojih pustolovskih zgodbah.

Velikan znanstvene fantastike (katerega delo je bilo letos ponovno oživljeno v novi filmski izvedbi) je Herbert George Welles (1866 – 1946). Celo bolj kot sama ideja časovnega stroja je nova in udarna ideja o dolgoročni destruktivnosti tehnologije, ki do takrat ni bila popularna. Še bolj pa je šokiral z idejami o vesoljski plovbi in življenju v vesolju. 19. stoletje nam je torej prineslo ideje za podmornico, časovni stroj, polete v vesolje in transplantacije, če naštejemo le najbolj očitne. Zato pa je bilo 20. stoletje pravo gojišče za napredne ideje na vseh področjih.

Nov čas

Nova doba je torej prinesla nove ideje, nove

Jonathan Swift je v Guliverjevih popotovanjih opisal obe Marsovi luni, Phobos in Deimos, vključno z njuno velikostjo in hitrostjo vrtenja; in to celih 100 let preden sta bili obe luni dejansko odkriti.

KAJ BRATI?

Ker vas ne bi radi zasula s kompletno bibliografijo znanstvene fantastike, sem pripravila krajši seznam avtorjev, ki so pomembni za razvoj smeri in bi jih ljubitelji morali vzeti v roke. V bistvu so na spodnjem seznamu avtorji, ki jih imam sama najraje. Pač rada težim s svojimi idejami.

EDGAR ALLAN POE. Poe je obvezno branje za vse, pa če vas fantastika zanima ali ne. Kar koli boste vzeli v roke, vas lahko le navduši, saj govorimo o vrhuncu romantične grozljive proze.

JULES VERNE. Če ga niste brali, se ne morete pohvaliti, da sploh kaj veste o znanstveni fantastiki. Ideje, ki jih je predstavil, se danes zdijo več ali manj banalne, a pomislite na to, kako so jih dojemali bralci, ki še avtomobila niso nikdar videli, kaj šele letala.

H. G. WELLS. Časovni stroj in Vojna svetov sta čisto preveč zabavni deli, da bi jih lahko spregledali. Splača se pa prebrati njegov celoten opus.

GEORGE ORWELL. Famozno leto 1984 je za nami in, kot se je izkazalo, se je Orwell ušteł za nekaj desetletij, a se očitno nevarno bližamo času, ko nas bo Veliki brat opazoval na vsakem koraku.

RAY BRADBURY. Vsaj Marsovske kronike in Fahrenheit 451 vzemite v roke.

STANISŁAW LEM. Če nič drugega, bi vsaj Zgodbe o pilotu Pirxu morali prebrati. Svež in s tehnološke plati podprt slog pisanja, ki se lepo zagozdi v možganske vijuge.

ISAAC ASIMOV. Brez pretiravanja – legenda znanstvenofantastične literature ter eden najbolj priljubljenih pisateljev v uredništvu PCF.

ROBERT A. HEINLEIN. Nepogrešljiv avtor v vsaki zasebni zbirki znanstvenofantastičnih del. Moj osebni favorita je Neprijetni poklic Jonathana Hoaga.

PHILIP K. DICK. Ogled filma Blade Runner je tako ali tako obvezen, knjigo si pa omislite v izvirniku, ker je v slovenščino obupno prevedena. Ob izidu filma Minority Report znova še kako aktualen.

DOUGLAS ADAMS. Štoparski vodnik. A je še potrebno povedati kaj več?

stroje in čisto svežo paranojo. Inteligentni stroji niso bili več le utopija, z načrti za potovanje v vesolje pa je bilo seveda potrebno ustvariti tudi nove sovražnike od zunaj, da bi imeli razlog za razvoj nove tehnologije, s katero bi se jih lahko znebili, če se nam preveč približajo.

Znanstvena fantastika je prerasla literarne okvire in se preselila v strip, na TV ekrane in na filmska platna. Invazije bitij iz vesolja in nore stvari, ki so jih sposobni stroji ali ljudje s pomočjo teh istih strojev, so postale vsakdanji pojav. Hladna vojna je prilivala olja na ogenj in pripomogla k udejanjanju določenih "fantastičnih" idej. Ko je bilo hladne vojne konec, pa smo si pač omislili malce manj hladne vojne, ki počasi postajajo vadbišča in testni poligoni za nove tehnologije.

Pisatelji, ki so se specializirali za znanstveno fantastiko, so pričeli vznikati kot gobe po dežju. A sama literatura javnosti ni več ponujala tiste izkušnje, ki si jo je želela, zaradi česar se je znanstvena fantastika pričela seliti na bolj vizualne medije, ki so nam bliže.

So teoretiki, ki se tudi na področju znanstvene fantastike sklicujejo na Jungovo teorijo kolektivnega nezavednega in v osnovi trdijo, da nobena ideja, ki nam kapne v glavo, v bistvu ni izvirna. Vsaj na tem področju bi lahko tej teoriji pritrdili. Avtorji znanstvene fantastike so torej dojemljivi za te že obstoječe, a še ne izražene ideje in jih samo pretočijo v besede, znanstveniki pa jih med ostalim lahko uspešno udejanijo. Zveni kar verjetno, kaj?

To, da znamo premagovati velike razdalje kar po zraku, torej leteti, je dejstvo. Leteti znamo na veliko različnih načinov, med katerimi sta dva, ki precej spominjata na da Vincijev koncept – zmajarji in jadralni padalci so precej navdušeni nad njima. Leteti smo sposobni z letali, helikopterji, manjšimi letalnimi napravami, nekdaj tako neizvedljivimi letalskimi pasovi in še čem. Tudi vesolje se nam ne zdi več tako neznano, kot se nam je pred petdesetimi leti. Kočije brez konj so že vsakdanji (ter za kolesarje in pešce nadležen) pojav, preizkušamo pa se že v uporabi alternativnih goriv. Z nezemljani sicer še nismo bili uradno predstavljeni, a nas je večina kar trdno prepričana, da je preprosto nemogoče, da bi bili edina inteligentna življenjska vrsta v celem vesolju. Medicina je danes sposobna že skoraj čudežev, tako da se nam zdi presajanje organov že skoraj banalno in vsakodnevno. Vse našteto je že samo po sebi umevno in o tem nihče ne razmišlja kot o znanstveni fantastiki. Katere ideje nam pa danes burijo domišljijo?

Kaj je res?

Če mi je prav ali ne, se bom morala omejiti na specifične primere, na katerih bi lahko pojasnili povezave med znanstvenofantastičnimi idejami in realnostjo. In kaj je lahko boljši primer kot Roddenberryjeva slavna stvaritev – serija Star Trek. Če si malce podrobneje ogledamo celotno zadevo, lahko ugotovimo, da so že prvotne serije (tiste, v katerih nikoli ne boste slišali izjave: "Beam me up, Scotty!") vključevale nekaj prav zanimivih napravic, ki se nam danes ne zdijo več tako "vesoljske", kot so se nam takrat.

Najbolj očiten je seveda ladijski računalnik, saj se z njim ubadajo najpogosteje. Brez pretiravanja lahko zatrdimo, da je ladijski računalnik ena najbolj uresničljivih idej. Upravlja z ladjo (funkcijo avtopilota danes obvladamo relativno dobro), služi kot navigacijski sistem (prav tako nič novega) in zna prejemati glasovne ukaze, česar so današnji računalniki prav tako sposobni. Če k temu prištejemo še za takratne čase revolucionarno idejo zaslonov, občutljivih na dotik, pa nad ladijskim računalnikom nismo več tako impresionirani.

Impulzni motorji so načeloma raketni

motorji, ki jih poganja fuzijski reaktor. Teh sicer še nimamo, so pa čisto verjetni in jih bodo znanstveniki slej ko prej sestavili. Potem so tukaj androidi, ki so splošno uporabljan konstrukt in na veliko burijo duhove. Na eni od konferenc o kibernetiki je predsednik Ameriškega združenja za umetno inteligenco povedal, da bo vrhunec njihovega dela prav poročnik Data. Kot veste, androidov še nimamo, a je iz izjav strokovnjakov mogoče sklepati, da veselo delajo na tem, da bi jih dobili.

Senzorji in trikorderji prav tako niso več nikakršna noviteta. Imamo senzorje, ki zaznavajo vibracije, imamo sonarje, radarje, gravimetre in vse mogoče aparature, s katerimi je mogoče meriti hudiča in pol. Sicer brez CT-ja, rentgena ali ultrazvoka še vedno ne moremo kar tako pregledati človeka, ampak verjetno tudi to ni več daleč.

Tehnike prikrivanja so menda že tudi izvedljive, in sicer že kar nekaj časa. Leta 1943 je skupina znanstvenikov menda izvedla t.i. filadelfijski eksperiment, v katerem so uspeli golemu očesu skriti celo bojno ladjo. Zadevo so izvedli z vzpostavitvijo elektromagnetnega polja okoli ladje, ki je upognilo svetlobo na tak način, da je ladja izginila izpred oči opazovalcev. Petnajst minut kasneje so generatorje polja ugasnili in ladja se je spet pojavila. Ker so bile posledice ponovljenega poskusa prav grozljive, so nadaljnje raziskave (vsaj javno) opustili. Seveda pa ne obstaja niti en sam dokument, ki bi dokazoval obstoj celotnega projekta, tako da je ta podatek nepreverjen.

Da Vincijev osnutek letalne naprave, ki prav sumljivo spominja na današnje zmaje.

Odkod jim ideje?

Moram priznati, da sem velikokrat razmišljala, kakšen um je potreben za izmišljanje idej, kot jih najdemo v umetnosti z ZF vsebino. V bistvu pa pisci in snovalci ZF zadev sploh niso nič posebnega – vsakdo je zmožen vsaj osnovnega logičnega sklepanja, kar konec koncev ZF tudi je. "Moderna znanstvena fantastika je edina literarna zvrst, ki spremlja naravo sprememb, s katerimi se srečujemo in sklepa, kakšne bi lahko bile njihove posledice," je rekel Isaac Asimov. In če logično pretehtamo pretekli razvoj in sedanje stanje, lahko vsaj približno sklepamo o prihodnjem napredku oz. lahko celo špekuliramo o tem, kdaj bo ta napredek viden.

In kakšna je sploh povezava ZF in znanosti? Recimo takole: nihče se ni rodil pameten, tudi še tako nori znanstveniki ne. In vsak znanstvenik je bil nekdaj mulc. In kot vsak mulc, ki ga vsaj približno zanima znanost, je praktično vsak znanstvenik goltal velikanske količine literature z določeno tematiko. In koliko stavite, da je bila del te literature prav znanstvena fantastika? Ideja sicer lahko sama od sebe pade v glavo, a je neprimerno večja verjetnost, da je idejo v to isto glavo nekdo posadil in je zrasla do realizacije.

Po drugi strani pa je nekdo moral začeti in pri tem pri se načeloma opiramo na teorijo, da je vse, česar se domislimo, v osnovi posnemanje narave. Konec koncev si Leonardo ni kar tako izmislil jadralne naprave, ki je po golem naključju izgledala kot ptičja krila. **PCF**

NAJBOLJ ZLORABLJENE IDEJE V ZF

Glede na popularnost zvrsti se je logično razvila kopica klišejev, ki do neke mere celo kvarijo samo poslanstvo znanstvene fantastike. Nekateri sicer niso tako slabi, obstajajo pa določeni pogosto uporabljani klišeji, ki pa nas preprosto spravljajo ob živce:

- Ladijski motorji in orožje dejansko spuščajo zvoke v okolju, kjer je to fizikalno neizvedljivo.
- Vesoljske ladje "polagajo" ovinke.
- Povečanje zmogljivosti računalnika povzroči, da le-ta prične razmišljati po svoje.
- Velika doza radiacije povzroči super moči namesto super tumorjev, ali pa se prizadeti prelevi v višjo življenjsko obliko.
- Spreminjanje polarnosti je rešitev za skoraj vse težave.
- Ladijski računalniki izjemno natančno vedo, čez koliko časa bo ladja razpadla na prafaktorje.
- Kloni imajo iste frizure kot izvirni osebki.
- Varnostne protokole je mogoče preklicati z ukazom: "Prekliči."
- Terenske ekipe, ki se odpravljajo na izjemno nevarne naloge, so vedno sestavljene iz najpomembnejših članov posadke, med katerimi je pogosto tudi kapitan ladje.
- Skupina luštnih in/ali neprilagojenih mulcev reši planet pred katastrofo, ki je niti največji umi niso mogli odvrniti.

KRŠKO RADIO 93,4 FM

Strokovnjaki v fizikalni teoriji trdijo, da so pomembnejše teorije o vesolju logične samo skupaj (podprto tudi s kalkulacijami) in če obstaja 10 dimenzij.

USTAVI SE!

105.2 MhZ

ANTENA SMS

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300 in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300

DESIGN: one@bad-candy.com

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

Okolje nam ni hvaležno

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Pred nekaj dnevi se je v moji službi (da, mučenje opreme za PCF opravljam v nočnem času, podnevi pa se prelevim v nemogočega vodjo servisa) zgodilo zanimivo razsvetljenje. Stranka je namreč kupila računalnik, ga ob prihodu domov sestavila in poskusila namestiti operacijski sistem. Do sem vse lepo in prav.

Toda sistem so bili Windows 98, seveda slovenska izdaja, žal tudi črna kopija. Stranka vstavi CD v pogon, napiše setup.exe, takrat računalnik odpove poslušnost. Očitno ne morem naložiti piratskih Windows 98, očitno ima računalnik zaščito, ki onemogoča namestitev piratskega operacijskega sistema, si misli. Naslednji dan se znova pojavi v trgovini, kupi nove Windows 98, veselo odide domov, vstavi CD in, tristo kosmatih, računalnik spet odpove poslušnost. Kriza!

Naslednje jutro zazvoni telefon in tuleč glas mi pojasni, da je stranka kupila računalnik za 250 tisoč tolarjev, za katere je morala pošteno delati, mi pa smo ji prodali nedelujočega. Kar je še huje, prodali smo tudi Windows 98 po nepotrebnem. Seveda stranko povabim, naj se oglasi na servisu in to se zgodi še isti dan. Veselo (beri tuleče) pojasni ves potek nakupa, skupaj s poštenim zbiranjem denarja zanj. Postavim računalnik na mizo in takoj prepoznam napako. Stranki pokažem naslednji trik: naredim direktorij na disku, vanj prekopiram vse datoteke iz direktorija Win98 na CD-ju, vzamem angleško različico Windows 98, v tisti direktorij prekopiram setup.exe, odstranim CD, preskočim v izbrani direktorij in poženem setup.exe. Windows 98 se začno nalagati in stranka pošteno izbuli oči. Preizkusim računalnik, vse deluje tako, kot bi moralo. Stranki pojasnim, da za to zadrego ni kriv ne računalnik, ne piratska različica, ampak Microsoft.

Pa smo tam. Bistvo problema je v tem, da so pri

prevajanju v slovenščino storili nekaj narobe. Kaj točno je narobe, me ne sprašujte, ker nisem programer. Vem samo, da se občasno pojavi točno takšna napaka, katere pa angleška izdaja ne pozna. Ne samo, da se to dogaja pri Windows 98, ampak tudi slovenski Windows 95 in Windows ME se obnašajo na povsem enak način. Res neznosno, kajti v dobre pol desetletja bi človek pomislil, da bi se ljudje česa naučili.

Saj so se. Sedaj imamo Windows XP, pri katerem več ne prevajajo kompletnega sistema (vsaj ne za tako majhno jezikovno ločino kot smo mi), temveč prelepijo vse skupaj s slovenskimi tapetami, kot se je Xeno izrazil na našem forumu. Dobro, ideja ni slaba ideja, toda, kako pa bodo tisti, katerim je slovenska izdaja namenjena, namestili Windows XP, če se ta dogaja v angleščini? Še huje, slovenski popravek deluje samo na Windows XP Professional – na platformi, za katero pri Microsoftu menijo, da je namenjena naprednim uporabnikom in je ustrezno dražja. Microsoft seveda prodaja tudi Windows XP Home Edition, ki so manj obsežni, zmorejo manj na omrežnem področju in so cenejši, toda tu preskok v slovenščino ne deluje. Hvala ti, Microsoft, res nas ceniš.

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

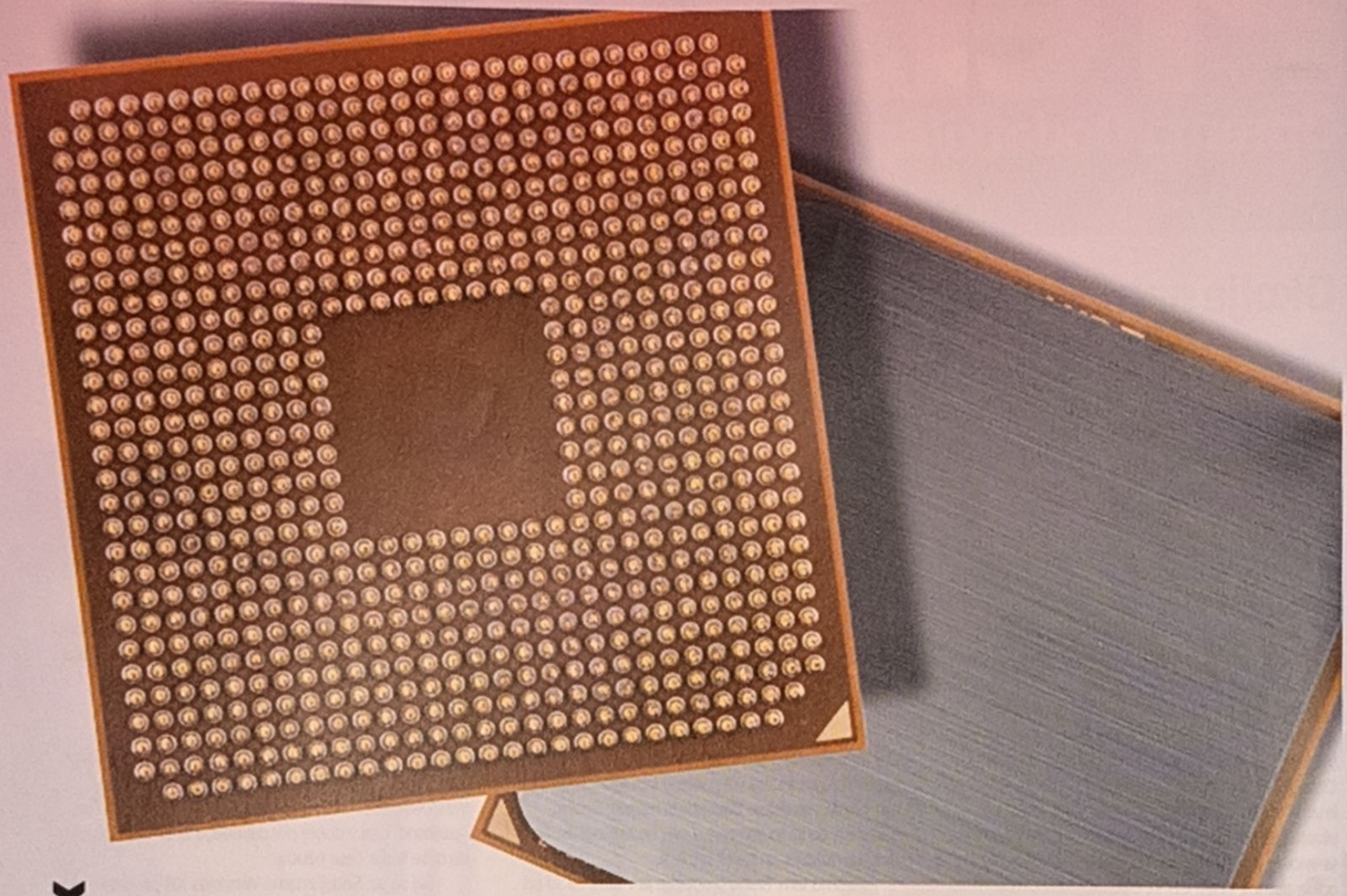
Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

Ikona za shranjevanje v programih Microsoft Office nosi sliko diskete z narobe nameščenim ščitkom.

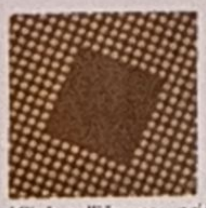
sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON



Če bi imel kladivo ...

AMD razkrije specifikacije osme generacija Athlona.



V preteklih mesecih je AMD pričel počasi zaostajati v boju z Intelom v procesorski areni. Kljub odličnemu pričetku prodaje Athlona XP, ga je Pentium 4 premagal po zmogljivostih (ne govorimo le o oznakah megahertzov) in uspel prikazati obstoječe jedro Athlona K7 kot tehnologijo, ki je pričela nekoliko zaostajati. In ne samo to – če vržete pogled na police računalniških trgovin, boste ugotovili, da se sestavljeni sistemi s Pentium 4 procesorjem tudi cenovno bližajo tistim, v katerih drobovju bijejo Athloni.

Govori se celo, da bo Intel do konca tega leta svoje procesorje pospešil na celih 3 GHz, kar bo gotovo povzročilo nadaljnjo paniko na tržišču. Vendar pa je AMD pretekli mesec dokazal, da se je pripravljen spopasti z Intelom tudi na naslednji stopnji. Ni skrivnost, da bo naslednja generacija AMD-jevih procesorjev – doslej so bili znani kot K8 ali Hammer – zasnovana na 64 bitih. Sedaj so iz AMD-ja potrdili, da bodo prvi Hammerji prišli s proizvodnih trakov že v začetku naslednjega leta in bodo v celoti nadomestili serijo Athlonov, od procesorjev za notesnike do največjih strežnikov. Intel pa, po drugi strani, še ni potrdil svojih načrtov za izdajo 64-bitnega procesorja.

Ko jih bom imel 64

Vendar morate vedeti, da to ni tako velika tehnološka prednost, kot se vam zdi na prvi pogled – trenutno še ni na voljo 64-bitnega operacijskega sistema, vsekakor pa ni niti 64-bitnih aplikacij za namizne PC-je, o katerih bi imelo smisel izgubljati besede. Resnični napredek za nadgradnjo z 32-bitnih strojev bodo – vsaj na začetku – videli lastniki strežnikov, finančne institucije in združbe, ki se ukvarjajo s kodiranjem in dekodiranjem podatkov. A ker bodo procesorji Hammer brez težav poganjali 32-bitne operacijske sisteme ali 32-bitne aplikacije preko svojega 64-bitnega jedra in ker novi procesorji ne bodo stali več od trenutnih procesorjev Athlon, preprosto ni razloga, da ne bi investirali v tehnologijo prihodnosti. In ne samo to, Dave Everitt iz AMD-je je povedal: »Naš cilj je izdelati najhitrejši 32-bitni sistem.« In to se je nanašalo na serijo procesorjev Hammer. Čeprav bodo hitrosti v megahertzih nižje od Pentiuma 4, je Everitt razliko označil kot če bi »primerjali motor s 4 cilindri s tistim z osmimi.« Hammer bo enostavno zmogel obdelati več procesov na cikel, kot jih zmore Pentium 4.

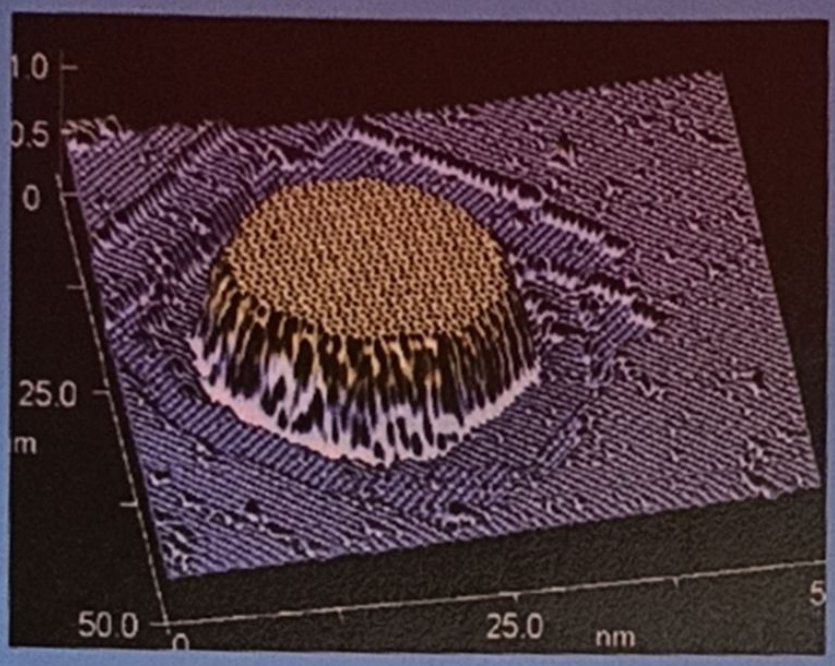
Ko se pojavi v prodaji, bo Hammer v svojih večprocesorskih inkarnacijah znan kot Opteron. Klasičnega namiznega procesorja še niso poimenovali, vendar bi mi lahko stavili na to, da se bo imenoval Athlon in še nekaj (XS ali kaj podobnega). Precejšnje povečanje hitrosti bomo doživeli tudi zaradi tega, ker bodo pomnilniški krmilnik odstranili s plošče in ga postavili kar na procesor, zaradi česar bo zadeva tekla pri hitrosti procesorja. Poleg tega bo na samem čipu še več HyperTransport vmesnikov, zato si bo lahko do osem procesorjev na eni plošči delilo skupne vire, obenem pa si bodo izmenjevali informacije brez nabora Northbridge.

To sicer ne bo tak kvantni skok kot pri prehodu med 16- in 32-bitnim računalništvom, vendar so znaki obetavni. **PCF**

>>PRIHAJA

»Lahko trdimo, da smo si ogledali prihodnost glasbe. Bleščečo prihodnost.«

SliMP3, str. 48



Miniaturni pomnilnik

Ne samo osnovne plošče, dobili smo tudi drobceni RAM.

Raziskovalci pri Hewlett-Packardu so izumili drobcen pomnilniški čip, ki lahko shrani nekaj terabajtov podatkov. Moštvo je sestavilo prototip, ki v diagonalo meri en sam mikron (milijardti del metra) in za katerega menijo, da bo tlakoval nadaljnji razvoj pomnilniških čipov, ki bi kmalu morali biti zmožni shraniti nekaj 100 gigabajtov na kvadratni centimeter. Njihova tehnologija lahko že sedaj shrani vsaj desetkrat več podatkov, kot klasični silicijev pomnilnik. Znanstveniki so novo vrsto pomnilnika dobili z ustvarjanjem drobcenih platinastih valjev, od katerih vsak meri le 40 nanometrov. Na vsakem mestu, kjer so se žičke srečale, se je z ujemanjem molekul ustvaril pomnilnik. Na vrh vsega tega so položili še plast prevodnih molekul ter vsemu skupaj dodali še osem žičk.

In ne samo to – pomnilnik ni vnetljiv, tako da informacije ostanejo nedotaknjene, ko se prekine dotok energije, kar ga naredi izjemno koristnega za dlančnike in druge prenosne naprave. »Verjamemo, da bo molekularna elektronika potisnila napredek v računalniški tehnologiji veliko dlje od dosega silicija,« pravi Stanley Williams, vodja HP-jevega Quantum Science Research. Takšna nano-tehnologija postaja v računalništvu vedno pomembnejša, saj imajo raziskovalci zaradi zmanjševanja komponent že nekaj časa težave z osnovnimi fizikalnimi zakoni. Moštvo sedaj želi izpopolniti svoj izdelek, saj je zaenkrat zaradi majhnosti in posledično lomljivosti nove komponente zelo nepraktično uporabljati.

www.hpl.hp.com

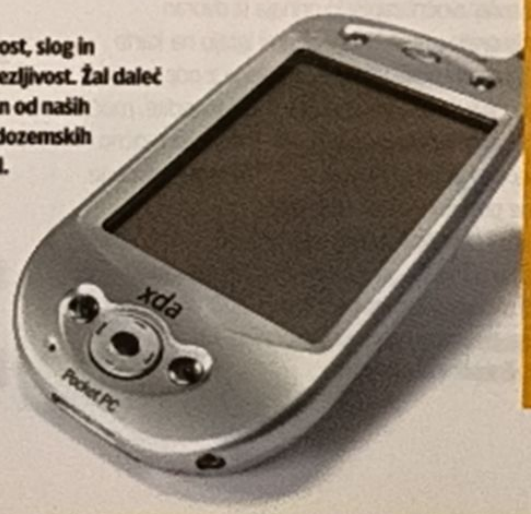
ULTIMATIVNI DLANČNIK?

Žal naprodaj samo v Veliki Britaniji.

Britanski dobavitelj mobilne telefonije O2 je ta mesec pričel s prodajo lastnega dlančnika, imenovanega XDA. Naši angleški kolegi so ga imeli priložnost preizkusiti in se zaljubili na prvi pogled. XDA je prevajalnik MP3. Je dlančnik. Je mobilni telefon. Je brezžični PC. In ne samo to – neverjetno je podoben prelepemu iPaqu (zaradi česar Compaq gotovo ni preveč zadovoljen) ter poganja Windows PocketPC 2002, kar pomeni da zagotavlja združljivost z večino programov, ki jih najpogosteje uporabljamo na naših namiznih PC-jih. Ker pa je zadeva tudi mobilni telefon (bojda celo odličen mobilni telefon), omogoča brezžično deskanje po internetu preko povezave GPRS.

V čem je torej težava? Operater O2 je v razvoj strojčka vložil precej lastnega denarja - zato ga trži le za področje Velike Britanije in le ob podpisu letne pogodbe za uporabo njihovih storitev. Nam torej ne preostane nič drugega, kakor da si najboljši dlančnik ta hip le ogledujemo in čakamo na naslednjega iPaqa.

www.O2.co.uk



Hitrost, slog in povezljivost. Žal daleč stran od naših Sredozemskih obal.

na obzorju

Kul oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin pri nas.

Creative MuVo

30.000 SIT www.europe.creative.com

Creativov Jukebox je že nekaj časa prva izbira med predvajalniki MP3, seveda za tiste z dovolj debelimi denarnicami, da si lahko privoščijo to pošast z vgrajenim trdim diskom. Naslednji mesec bomo priča izidu Creativovega 28-gramskega predvajalnika. Ampak, tokrat vas naj velikost ne moti, saj se zadeva ponaša s kapaciteto za 2 uri glasbe in z eno samo baterijo AAA dela celih 12 ur.

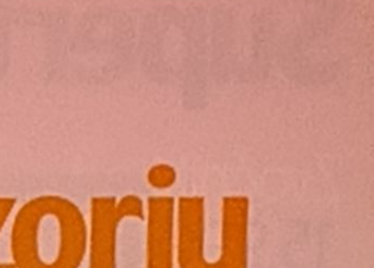
Ipaq H3870

190.000 SIT www.compaq.com

Razlika med PC-ji in PDA-ji se z izdajo Compaqove najnovejše ponudbe nadalje manjša. Povezljivost preko vgrajenega Bluetootha prinaša potencial brezžičnega interneta, najnovejša različica PocketPC-ja prinaša novosti, tokrat pa na svojem dlančniku lahko igrate celo *Tomb Raiderja* in *Quake*. Prihodnost je lepa.

Nikon 4500

190.000 SIT
www.nikon.co.uk



Obrnite na stran 47 in opazili boste, da smo bili kar navdušeni nad Nikonovo najnovejšo kamero. Sedaj pa se slinite – toda prosimo, ne nad našimi lepimi, čistimi stranmi – ob pričakovanju fotografskega dragulja, ki ga bomo preizkusili naslednji mesec. Zadeva prinaša kar nekaj dobrot.

nForce 2

Okrog 30.000 SIT www.nvidia.com

Med trenutkom, ko proizvajalec objavi kakšen kos super opreme in trenutkom, ko zadevo dobimo v roke, čas vedno poteka neobičajno počasi. Edino, kar nam preostane je, da sedimo pri telefonu in vsakodnevno težimo predstavnikom za medije z vprašanji tipa: »Ali je že končana?« Ker tokrat sprašujemo o nForcu 2, je odgovor gladek NE, kljub temu pa upajmo, da bomo enkrat slišali tudi kaj bolj pozitivnega.

Hercules Fortissimo III

Bo potrjeno

http://europe.hercules.com

Za zvočnike 7.1 sicer še nismo slišali, pa tudi dvomimo, da bomo v sobanah PCF našli dovolj prostora za osem zvočnikov. Je sploh z zakonom dovoljeno ustvarjati takšen hrup? Odgovore poiščite že v naslednji številki!

PCFormat
Supertest

Zvočniki od
15.990 do
99.990 SIT

POSLUŠAJMO V PROSTORU

Že dolgo časa je tudi laikom jasno, da je uživanje med igro ali filmom večje, če imamo prave zvočnike. Pa ne le par zvočnikov, govor teče o kompletih petih ali šestih zvočnikov. Ozvoča vas Andrej Potočnik.

Z godbo o tem, kako sem dobil svojo prvo zvočno kartico, bomo preskočili. Takrat sem vse skupaj priklopil na glasbeni stolp, saj je bil stereo računalniški zvok tako ali tako največ, kar nam je bilo dano imeti. Toda neki določeni možiclji singapurskega porekla so imeli drugačno predstavno o zadevah. Najprej so prišli na idejo, da v okolici računalnika ni dosti prostora (kar poglejte mizo tipičnega računalničarja oziroma še bolje, pridite na obisk v PCF sobane in si oglejte Boštjanovo mizo). Zaradi tega so dodali tretji zvočnik, ki je prevzel vlogo bobnenja in grmenja nase ter se skril pod mizo, ostala dva zvočnika pa sta dobila vlogo igranja preostalega zvočnega spektra. Tako so se rodili prvi zvočni sistemi 2.1 in ljudje so veselo posegali po njih.

Seveda je navdušenje raslo, zatorej so taisti možiclji dobili nov delovni zagon. Na nekem sestanku je glavni možicelj prikazal do takrat v zabavnem računalništvu neslišano idejo o prostorskem sistemu, ki bi prostorski zvok dobil iz dveh ločenih stereo virov. Gospodje v sivih oblekah so malce pomislili in mu prikimali. Takoj se je začel razvoj in prav kmalu je to slavno singapursko podjetje na trg poslalo zvočno kartico, ki so jo kreativno poimenovali Live!, ter sistem petih zvočnikov po imenu PC Works Four Point Surround FPS1000. Takrat pa se je zgodila revolucija. Sistem je požel neverjeten uspeh in v prodaji je (čeprav moderneje oblikovan in dopolnjen) še danes. Če se malce pomudimo pri njem: posedoval je štiri satelite, ki so pokrivali sprednji in zadnji stereo ter ločenega nizkotonca. Sateliti so imeli 4 W moči, medtem ko je imel nizkotonec 8 W. Idealna kombinacija s sistemom je bila zvočna kartica Live!, ki je posedovala dva stereo izhoda ter knjižnico EAX, ki je opredelila prostorski zvok v igrah. Singapurski osrečevalci naroda pa so seveda zaposleni (kot vam je večini že jasno) pri Creativu in so obogatili računalniško zgodovino.

Kaj pa danes? Hja, kot boste videli, je šel razvoj naprej. Dandanes so novi prostorski sistemi zvoka boljši, cenejši, imajo lepši zvok, boljše tehnične rešitve. Toda odločitev, kako boste izbrali, ostane na vas. Lepo si je potrebno vzeti malce časa, prebrati tale supertest in pomisliti, kaj pravzaprav potrebujete. Današnji zvočni sistemi ponujajo še kaj več, kot le grmenje v igrah. Danes so sistemi napredovali tudi v zvočne različice 5.1, ki vam ob primerni zvočni kartici veselo znajo predvajati Dolby Digital, torej zvočni zapis, ki prihaja iz dvoran kinematografov. Spet drugi sistemi igrajo na karto moči in vas ob polni jakosti razveselijo z odpadanjem ometa in odstopanjem parketa. Vendar vedite, moč ni vse, kajti kvaliteta zvoka, ki vas obdaja, je močno odvisna od kvalitete zvočnikov in 3600 W glasbene moči ne pomeni nujno odličnosti.

Zatorej le berite supertest, notri je namreč cvet slovenske ponudbe, oziroma najbolj prodajani modeli prostorskih sistemov. Kvazi 200 W tajvanska ropotala težko označimo za zvočnike, kaj šele za zvočni sistem.

CREATIVE FOUR POINT SURROUND 1600
17.990 SIT

CREATIVE INSPIRE 5.1 5300
47.190 SIT

CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700
99.990 SIT

GENIUS SW-5.1 SURROUND
19.680 SIT

GENIUS SW-5.1 HOME THEATER
42.240 SIT

LABTEC ARENA 530
26.790 SIT

LOGITECH Z-540
25.990 SIT

LOGITECH Z-560
84.190 SIT

PHILIPS MMS206
27.580 SIT

X-TENSIONS IRIDIUM 4.1 XS-540
15.990 SIT

CREATIVE FOUR POINT SURR. 1600

27.990 SIT Creative

FPS 1600 zvočni sistem je dandanašnja ustreznica prvotnemu FPS1000. Seveda je legendarni sistem doživel nemalo pomlajevanja. Najprej je tu barva, sistem je sedaj namesto oguljene krem bele barve postal trendovsko črn, prav tako pa so mu dodali kvalitetnejše kable. Tudi na pogled so se zvočniki rahlo povečali, to pa pomeni, da v notranjosti skrivajo precej več. Res je, moč satelitov je iz 4 W skočila na 6, medtem ko je bil nizkotonec deležen še bolj temeljite prenovitve in po novem premore 17 W. Sateliti se priklopijo na nizkotonca, v katerem se skriva tudi ojačevalec. Creative v tem zvočnem sistemu prilaga samo kontrolo glasnosti, kar v praksi pomeni, kontrolni gumb, ki je na kablu in s pomočjo katerega uravnavate nivo glasnosti celotnega sistema. Na nizkotoncu je tudi kontrolni gumb za jakost nizkih tonov, tako da imate preprost, a nepriročen sistem uravnavanja glasnosti.

V primerjavi z FPS1000 pa se takoj opazi, da nekaj manjka. To so trinoga stojala za zadnji par zvočnikov, ki bi vam pomagala pri bolj praktični postavitvi sistema. Očitno so oklestili komplet zaradi bolj privlačne cene, saj lahko stojala kupite posebej. Žal jih je potrebno naročiti.

Zvočne zmogljivosti sistema niso zanemarljive. Posodobitev se pozna, kajti sateliti dobro opravljajo svoje delo. Zvok, ki prihaja iz njih, je dokaj suh in čist, se pa pozna luknja oziroma pešanje v predelu srednjih tonov, ki pa so daleč premalo izraziti. Nizkotonec opravlja svojo nalogo povprečno, pri sobni jakosti so nizki toni izraziti, vendar pri višanju glasnosti izrazitost kmalu izgine, saj zvočnik pri koncu upeha. Pri poslušanju koncertne glasbe se takoj opazi slabše pokrivanje srednjega frekvenčnega spektra, medtem ko se v igrah zvočniki obnesejo dobro in vsekakor niso slab nakup.

→Podrobnosti

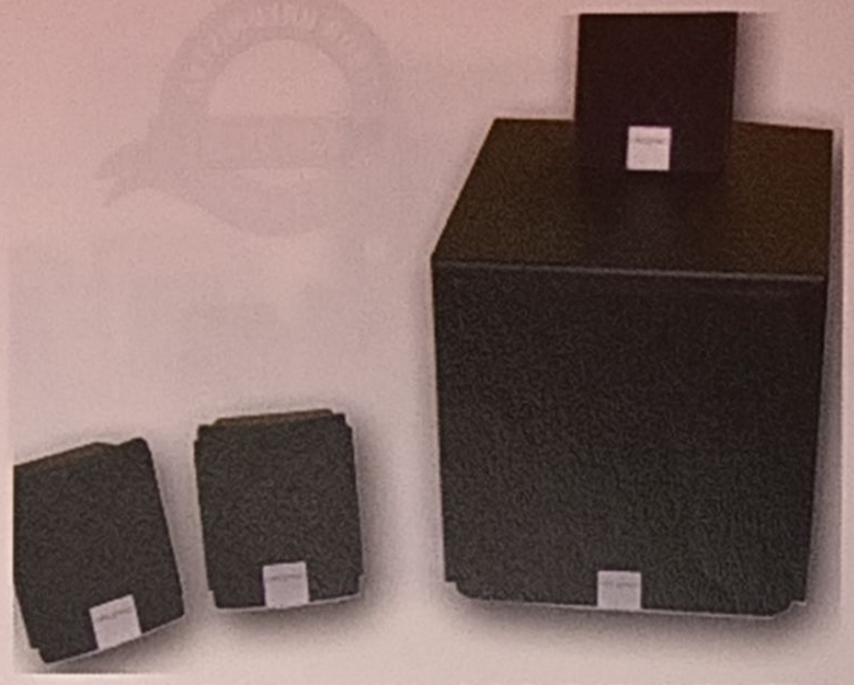
Število zvočnikov 5 (4.1)
Moč nizkotonca 17 W
Frekvenčni razpon 40 – 200 Hz
Moč satelitov 6 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Moč centra nima
Frekvenčni razpon nima
Na spletu www.creative.com
Prodaja PCX d.o.o., (01) 511 26 87

PCFOcena

↗Kvaliteta izdelave, uporaba v igralnih sistemih
↙Ni podstavkov, lahko bi dodali kakšno od dodatnih kontrol

»V Sloveniji najbrž najbolje prodajan sistem zvočnikov.«

83%



CREATIVE INSPIRE 5.1 5300

47.190 SIT Creative

Inspire 5300 pomenijo ločnico pri Creativovih zvočnikih. Če so možje pri Creativu poprej naprošali priznano podjetje Cambridge Soundworks, da so jim izdelali zvočne sisteme, se Creative poslej zanaša na lastno znanje. Nič slabega v tem, še posebej če se zvočniki obnesejo.

Seveda se obnesejo, Creative pač zna. Če bi sistem na hitro pogledali, bi ugotovili, da je precej podoben FPS1600. Pravzaprav to sploh ni daleč od resnice, saj so Inspire 5300 nadgradnja slednjih. Zvočniki so večji, bolj privlačni na videz, tudi kvaliteta izdelave je visoka. Seveda so tudi tu pozabili na stojala za zadnji par zvočnikov, za kar jih je lahko sram. Takšno skopuštvo jim ne bo prineslo najvišje ocene.

Toda, hvala bogu, niso skoparili pri kvaliteti zvočnikov. Sateliti še vedno premorejo po 6 W vsak, tudi nov peti zvočnik, center imenovan, poseduje enako moč. Nizkotonec se je v primerjavi z FPS 1600 rahlo napihnil in sedaj poseduje 18 W in je, kot je pri sistemih v navadi tudi center vsega kablovja. Sistem je seveda podedoval tudi preprost krmilni gumb za uravnavanje glasnosti, ki je praktično identičen tistemu iz FPS1600. Če sta si sistema tako podobna, je potem center tako dobrodošla sprememba? Seveda je, saj zna sistem v povezavi z zvočno kartico 5.1, ki zna pošiljati zvok Dolby Digital ali DTS, pravilno predvajati zvoke, kar ga naredi primernega za gledanje DVD filmov. Zvok, ki ga Inspire 5300 iztisnejo iz sebe, je tudi za odtenek ali dva boljši, predvsem na račun centra, katerega naloga je predvajanje pretežno srednjega zvočnega spektra. Še vedno se tu pojavlja kar velika luknja, toda precej manjša je, kot pri 4.1 sistemih. Sateliti prav tako oddajajo dokaj suh zvok, nizkotonec pa ima podobne lastnosti, kot tisti pri FPS1600, le da poklekne kakšen decibel kasneje.

→Podrobnosti

Število zvočnikov 6 (5.1)
Moč nizkotonca 18 W
Frekvenčni razpon 47 – 200 Hz
Moč satelitov 6 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Moč centra 6 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Na spletu www.creative.com
Prodaja Harvey-Norman Trading, (01) 585 50 00

PCFOcena

↗Izboljšan zvok v primerjavi z FPS1600
↙Lahko bi uporabili izrazitejši center

»Priporočljiv sistem, če le imate zvočno kartico 5.1.«

86%

Zvok potuje skozi jeklo 15-krat hitreje, kot skozi zrak.

CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700

99.990 SIT Creative

Da ne bo pomote, to je vsekakor najodličnejši Creativov zvočni sistem, ki ga ponujajo. Kaj pa je takšna prednost, porečete, da si zasluži tolikšno ceno? Pa poglejmo.

Najprej pade v oči oblika in kvaliteta materiala. Že na otip kažejo visok nivo kvalitete in res je tako. Poleg tega kmalu opazite posebnost pri temu modelu. To je posebna kontrolna škatla, v kateri se kriva jedro sistema. Ojačevalec in vsa dekodirna elektronika nista skrita v nizkotonec, ampak prebivata v kontrolni škatli, na kateri boste našli še množico gumbov z nastavitvami. Dekodirna elektronika? Da, sistem Inspire 5700 zna samostojno dekodirati signal Dolby Digital ali DTS, kar pomeni, da lahko celoten sistem uporabite brez računalnika, če ga priklopite na komponento DVD. Ne samo, da je celoten sistem vrhunske kvalitete, ampak vas tudi razvaja. Priložen je tudi daljinski krmilnik, kar močno pripomore k priročnosti (razen če ste nagnjeni k zgubljanju podobnih naprav).

Kaj pa zvočniški del? Ne skrbite, pošteno vas bo razvadil. Sateliti premorejo vsak po 7 W moči, kar bo za učinke kar pravšnje. Nadalje vam bo všeč center, ki z svojo obliko pokriva večji kot, poleg tega ga pri 21 W kar težko preglasite. Nazadnje vam bo nekje na tleh bobnel nizkotonec, ki ima dva zvočnika, povezana v poseben sistem, ki so pri Creativu poimenovali SLAM in vas bo s svojimi 30 W kar precej pribijal. Zvok, ki ga pričara sistem Inspire 5700, je zelo dober in težko boste našli boljše. Sateliti dajejo odličen suh zvok, center daje opazno boljšo zvočni pas srednjih tonov, nizkotonec pa udari jasno hitro in brez popačenj. Šele res blizu konca tudi njemu zmanjka moči.

Sistemu zamerim samo eno stvar, pri tolikšni ceni še vedno ni podstavkov za zadnji par zvočnikov. Creative, včasih so bili ti podstavki v najdražjih sistemih redno priloženi!

→Podrobnosti

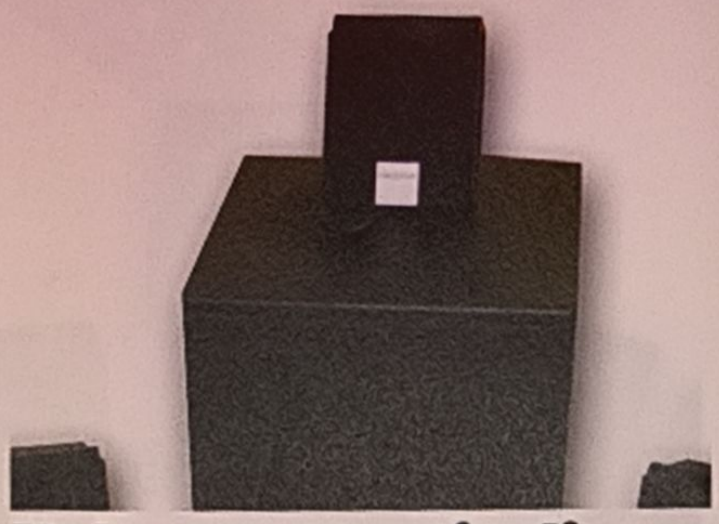
Število zvočnikov 6 (5.1, Dolby Digital, DTS)
Moč nizkotonca 30 W
Frekvenčni razpon 35 – 200 Hz
Moč satelitov 7 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Moč centra 21 W
Frekvenčni razpon 200 Hz -16 kHz
Na spletu www.creative.com
Prodaja Chip d.o.o., (03) 712 12 00

PCFOcena

↗Odlična kvaliteta zvoka in izdelave, DD in DTS, krmilnik
↙Cena je hudo visoka

»Če ste filmofil in DVD filme gledate na računalniku, je to sistem za vas.«

92 %



Kako smo testirali

Testiranje zvočnikov ali kako smo napenjali ušesa

Nedvoumno je bil tole najtežji test do sedaj. Ni ga programa ali igre, ki bi nam in vam povedala, kako dobri so zvočniki. Ne, test zvočnikov je povsem subjektivna dejavnost, zatorej sem za pomoč poprosil našo vrlo lektorico, ki je v PCF teamu priznano največji avdiofil, saj kadarkoli jo kdo povpraša za mnenje o zvočnikih, ona mrmra neko, meni neznano, podjetje Martin Audio. Test je potekal standardno v temnicah PCF utrdbe, mobiteli izklopljeni, preklinjanje (vsaj glasno) prepovedano. Za test se je najprej zavrtel DVD Gospodar Prstanov, pri igrah se je pognala Mafia, za komorni del pa je poskrbela Metallica z Master of Puppets in Apocalyptica za Nothing Else Matters. Za verodostojno reprodukcijo zvoka je skrbel Creative SoundBlaster Audigy. Barbarino mnenje sem primerjal z mojim in pri razhajanjih sva razlike uterneljevala, rezultat pa je tako ali tako znan.

Kaj iskati

Odločiti se morate, kaj sploh potrebujete

V vseh supertestih vedno trobim isto – dajte se odločiti, kaj kupiti, na podlagi tega, kar potrebujete. Vzelo vam bo deset minut časa, če sedete za mizo skupaj s prijateljem, ki ima več izkušenj, in se pogovorite. Če se čemerno drži, mu kupite pivo. Ko se takole pogovarjajte, predvidite svoje potrebe. Če boste gledali filme DVD, potem boste verjetno posegli po sistemu 5.1. Prav tako je pomembno, kakšno zvočno kartico imate oziroma boste imeli.

Prav tako poglejte, kakšna je garancija in v katerih primerih ne velja. Ne mislite, da boste lahko gostili domačo zabavo v najeti kino dvorani in ob celovečernem predvajanju »odlične« pesmi Franci na balanci pri polni moči, kar bo posledično uničilo nizkotonca, lahko uveljavljali garancijo, ker so se zvočniki kar naenkrat pokvarili.

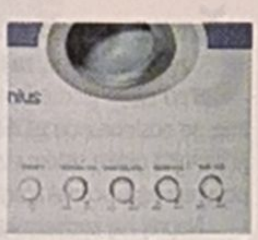
GENIUS SW-5.1 SURROUND

19.680 SIT Genius

Geniji so pri nas predvsem poznani po miškah (na tem supertestu ni edino tako podjetje, govoril bom tudi o Logitechu) in brezžični komunikaciji, slovijo pa predvsem kot podjetje, katerim primarno vodilo je najugodnejše razmerje med ceno in kvaliteto. Nič slabega v tem, prepričan sem, da imajo bolj masovno prodajo, kot pa na primer pri Klipschu. Toda, posvetimo se raje dotičnemu sistemu zvočnikov SW-5.1.

Že ime pove, da je to sistem zvočnikov 5.1, torej štirih satelitov, centra in nizkotonca. Pogled na samo škatlo pove dosti, na njej se namreč bohoti napis 1500 W. Vau, to bo to. Ja, seveda, potem pa svizec zavije čokolado ...

Po pregledu specifikacij se odkrije resnična moč zvočnikov, ki znaša 5 W za vsak satelit, center se bohoti z 6 W moči, medtem ko nizkotonec čaka v preži z 20 W moči. Čaka v preži sem zapisal, kajti vse kontrole glasnosti so na njem. Kar pomeni sledeče: če ga boste imeli na tleh, bo vsaka sprememba glasnosti zahtevala romanje pod mizo, če pa se boste odločili da bi ga imeli na mizi, bo poskakoval in tresel mizo. Nesparametna odločitev, ki dodobra pokvari mnenje. Med kontrole štejejo kontrola glasnosti, nizkih in visokih tonov ter centra. Tudi zvočna slika je slaba. Zvok, ki prihaja iz satelitov, je precej medel in neodločen, čistost je izgubljena pri centru, ki mu večino časa sploh ni verjeti, nizkotonec pa pade v vode popačenja kmalu po polovici jakosti. Žal je sistem tudi vizualno precej neprivlačen, tako da še tu zgublja točke v primerjavi s konkurenco. Manjkajo podstavki ali kakšna rešitev za pritrditev na steno. Že res, cena je nižja kot pri drugih sistemih 5.1, toda nakup tega sistema je dokaj slaba odločitev. Pa če tudi ste po duši Gorenjec.



→Podrobnosti

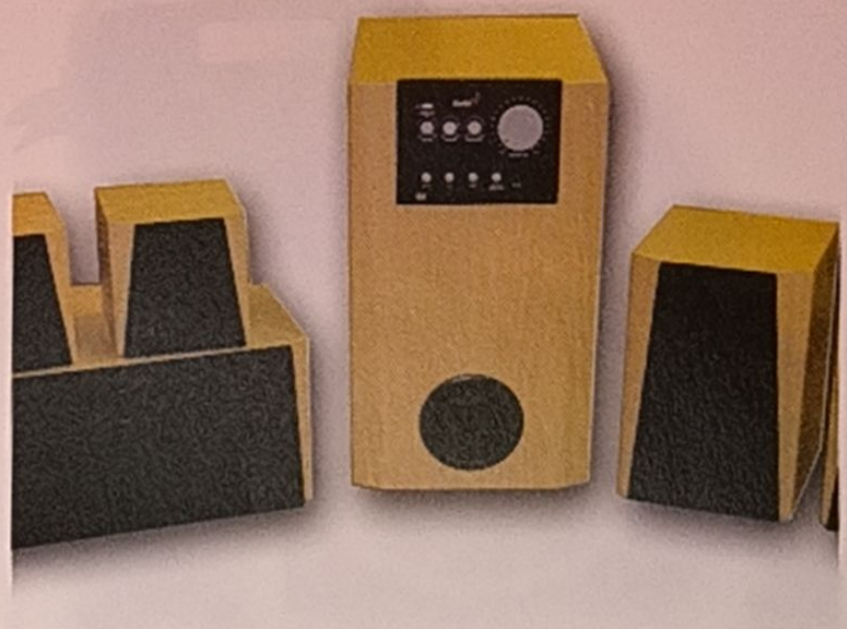
Število zvočnikov 6 (5.1)
Moč nizkotonca 20 W
Frekvenčni razpon 10 – 300 Hz
Moč satelitov 5 W
Frekvenčni razpon 30Hz – 20 kHz
Moč centra 6 W
Frekvenčni razpon 30 Hz – 20 kHz
Na spletu www.genius-kye.com
Prodaja PCX d.o.o., (01) 511 26 87

PCFOcena

↗ Še kar spodobne kontrole zvoka
↙ Oblika, postavitev kontrol na nizkotonec

»Napis na škatli je impresiven. Žal je samo to občudovanja vredno.«

67 %



GENIUS SW-5.1 HOME THEATER

42.240 SIT Genius

Geniji v drugo torej. Če je bil prejšnji sistem res cenen (plastik-fantastik smo temu včasih rekli), je Home Theater neprimerno bolj soliden sistem. Če ne drugega, so uporabili les namesto plastike. Les pomeni tudi lepše oddajanje zvoka, pravijo strokovnjaki. Geniusovi inženirji pa niso računali samo na to, ampak so tudi povečali zmogljivost zvočnikov. Najprej so na vrsti sateliti, ki zmorejo vsak po 15 W moči, na enako moč je ponosen tudi center. Nizkotonec pa seveda po moči ne sme zaostajati, tako da so mu povečali moč na 45 W. Seveda, to je mogoče ugotoviti po podrobnem pregledu specifikacij, na škatli spet v oči pade ogromen napis, tokrat 3600 W. Res je, papir prenese vse.

No, najprej je potrebno pohvaliti oblikovalce. Saj ni, da bi bili zvočniki oblikovalski čudež, daleč od tega. Toda v primerjavi s SW-5.1 Surround, ki so res oblikovalska groza, je napredek ogromen. Najverjetneje so pri Geniusu oblikovalce odpustili (upam, da ne postrelili, čeprav me ne bi čudilo) in najeli svežo ekipo, ki je naredila dosti bolj čeden sistem. Seveda ne bi bili srečni, če ne bi kontrol zatlačili na nizkotonca, kar spet pomeni zgodbo o romanju pod mizo. Toda! Ker je očitno eden od Geniusovih direktorjev zaljubljen v koncept kontrol na nizkotoncu, so našli rešitev v priloženem krmilniku. Sicer je zelo preprost in majhen, povrhu pa poseduje le štiri gumbe (vklop/izklop, gumb za takojšnje utišanje in višanje ter nižanje glasnosti), toda lepo deluje in prihrani izlet do nizkotonca.

Zvok, ki ga iz sebe iztisne Home Theater, po kvaliteti močno prekaša tistega pri Surroundu. Pozna se raba lesa za okvir, saj ni nadležnega škripanja plastike. Zvočna slika pa še vedno šepa pri srednjih tonih, prav tako nizki toni prav kmalu postanejo popačeni.

→Podrobnosti

Število zvočnikov 6 (5.1, Dolby Digital)
Moč nizkotonca 45 W
Frekvenčni razpon 10 – 300 Hz
Moč satelitov 15 W
Frekvenčni razpon 30 Hz – 20 kHz
Moč centra 15 W
Frekvenčni razpon 30 Hz – 20 kHz
Na spletu www.genius-kye.com
Prodaja PCX d.o.o., (01) 511 26 87

PCFOcema

↗ Pohvalno ravnanje s signalom AC3, krmilnik
↙ Zvočna slika še vedno šepa

»Uporaba lesa prinese določene prednosti. A vseeno je še vedno les.«

74 %

Prvi umetni predmet, ki je sposoben prekoračiti hitrost zvoka, je bič. Pok, ki ga slišite, ko zamahnete z njim, nastane zaradi preboja zvočnega zidu.

LABTEC ARENA 530

26.790 SIT Labtec

Labtec je pri povprečnem slovenskem računalničarju znan predvsem po odličnih slušalkah, žal pa se zvočni sistemi niso prodajali z enako hitrostjo. Če vprašate mene, neupravičeno, kajti zvočniki so dobri.

Arena 530 je sistem petih zvočnikov, štirih satelitov in enega nizkotonca, kar pomeni klasično zasnovo 4.1. Na testu so bili to vsekakor najbolj nenavadno oblikovani sateliti, medtem ko ima nizkotonec dokaj klasično obliko. Na slednjem najdemo samo gumb za vklop in izklop, medtem ko so si Labtecovi inženirji zamislili dokaj čuden nadzor nad glasnostjo. Le-to uravnavate s pomočjo dveh gumbov, ki se nahajata na enem od satelitov. Pogrešam seveda podrobnejše nastavitve, toda za prvo silo bo zadostovalo. Naj na tem mestu omenim še eno lepo lastnost satelitov, to so namreč njihovi podstavki, na katerih so luknje, kar pomeni, da jih je mogoče pritrditi na steno ali strop. Priročno, pohvalno in predvsem uporabno za tiste, ki imajo omejen prostor okoli računalnika.

Zvok, ki priplava iz tega zvočnega sistema, ni slab. Sateliti imajo po 4 W moči, medtem ko nizkotonec prepeva s 15 W. V primerjavi s konkurenco je to bolj malo, kar se tudi pozna pri zvoku. Sicer je zvočna slika siromašna, glede na to, da ni centra, ki bi kril srednje tone, so pa visoki toni dokaj kvalitetne narave. Tudi nizkotonec se od začrtane kvalitete ne oddalji, njegova naloga je pri sobni jakosti dobra, začne pa pešati pri polni moči, ko nizki toni doživijo popačenja. Zvočniki posedujejo tudi funkcijo M3D, ki omogoča, da ob priklopu samo enega stereo signala razporedimo zvok tudi na zadnje zvočnike.

So vredni nakupa? Seveda so, toda res je, da lahko za ta denar dobite tudi več.

→Podrobnosti

Število zvočnikov 5 (4.1)
Moč nizkotonca 15 W
Frekvenčni razpon 40 – 200 Hz
Moč satelitov 4 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Moč centra nima
Frekvenčni razpon nima
Na spletu www.labtec.com
Prodaja Harvey-Norman Trading, (01) 585 50 00

PCFOcena

↗Domiselna postavitev kontrol zvoka
↙Previsoka cena za to, kar nudijo

»Labtec se bo moral bolj potruditi, da bo dosegel želeni nivo kvalitete.«

79 %

LOGITECH Z-540

25.990 SIT Logitech

Če je Creative prišel iz voda zvočnih kartic na zvočne sisteme, za Logitech velja, da so zasloveli po svojih glodalcih. Ker so si tam ustvarili dobro ime, so poskrbeli, da ga ne izgubijo pri zvočnikih. Z-540 je cenejša oblika sistema zvočnikov4.1, ki pa bo povprečnega računalničarja čisto zadovoljila.

Naprej naj zapišem kakšno o obliki, kajti na njo so lahko pri Logitechu resnično ponosni. Če Creative prisega na klasično zasnovo, dajejo Logitechovi zvočniki mnogo bolj futuristične pridih, ki je posebej viden na satelitih, medtem ko je nizkotonec robato oblikovana kocka z zaščitno mrežo. Odlično so se pri Logitechu domislili problema postavitve kontrol zvoka. Le-te se nahajajo na spredniem desnem satelitu, tam najdemo tudi gumb za vklop, nastavitev jakosti in dušenja signala ter vklop funkcije M3D. Ta vam ob vklopu enojni stereo signal porazdeli tudi na zadnji par zvočnikov, tako da lahko porabite sistem tudi za priklop na discmana ali kaj podobnega. Jakost nizkih tonov je postavljena na nepriročno zadnjo stran nizkotonca, kar pomeni mnogo izletov pod mizo, dokler ne najdete pravega razmerja. Toda, videz sistemu služi kaj malo, če ni zvoka.

Za zvočno sliko skrbijo štirje sateliti, s po 5 W moči. Nizkotonec se ponaša z 20 W moči in sistemom dvojne komore, kar še poveča moč oddajanja. Zvok, ki ga sistem oddaja, je dober, precej navdušujejo sateliti, ki imajo visoke tone zelo dobro pokrite, je pa opazna luknja pri sredini frekvenčnega pasu. Nizkotonec pa ima na račun svoje dvokomorne zasnove jasen zvok pri sobni jakosti, to čistost pri večjo moči kmalu izgubi. Če potegnemo črto pod vse, je jasno, da je to dober sistem in posedovanje bi vas moralo razveseljevati. Če želite več, ima Z-540 tudi večjega brata.

→Podrobnosti

Število zvočnikov 5 (4.1)
Moč nizkotonca 20 W
Frekvenčni razpon 35 – 200 Hz
Moč satelitov 5 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Moč centra nima
Frekvenčni razpon nima
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o., (04) 581 12 00

PCFOcena

↗Domiselna rešitev kontrole zvoka, odlični M3D
↙Za takšno ceno bi morali dobiti podstavke za zadnji stereo

»Logitech nam daje vedeti, da zna prevzeti vodstvo v bližnji prihodnosti.«

85 %

Kratice

Dolby Digital, DTS, THX ... Kaj vse to pomeni?

Dolby Digital je oznaka, ki si jo prisvaja podjetje Dolby. Pomeni pa fleksibilno kompresijo zvoka, odvisno od potrebe kanalov in teče ponavadi z 448 kbps, ter tudi pravilno predvajanje na sistemu.

DTS je zelo podoben sistem predvajanja, le da ima nižjo stopnjo stiskanja. Izvirno zasnovan teče tok podatkov z 1411 kbps, toda dandanes ima večina DVD-jev pretok DTS pri 754 kbps.

THX je oznaka drugačne vrste. Če sta DD in DTS zasnovana predvsem na podlagi tega, kako sta zapisana na mediju, pa se THX ukvarja predvsem s standardi predvajanja in postavitve ozvočenja. Logotip THX pomeni, da izdelek ustreza standardom, ki jih določa LucasFilm.

Kako ločiti zvočnike po moči?

Zakaj so 400 W Z-560 mnogo močnejši od 3600 W Home Theatrov?

Preprosto zato, ker višja številka pomeni večjo prodajo. Toda ne pustite se naplahtati. V glasbeni industriji se uporabljata dva izraza. Prvi je moč RMS, nekateri jo radi imenujejo sinusna moč. RMS moč v praksi pomeni kako močan je zvočnik v povprečju. Vedeti je potrebno, da vsi sistemi na testu uporabljajo 220 V izmenične napetosti. Čeprav se nam dozdeva, da zvočnik neprestano deluje, v resnici električni tok niha, prav tako pa z njim niha tudi delovanje zvočnika. Ker se to zgodi mnogokrat v sekundi, naše uho to zazna kot neprekinjen zvok. Druga moč pa je PMPO. To pa je moč zvočnika v trenutku, ko je nihanje električnega toka na vrhuncu in s tem tudi delovanje zvočnika. PMPO radi imenujemo trenutna glasbena moč, oziroma največ, kar je zvočnik sposoben izdaviti iz sebe. Seveda trgovci radi te vrednosti seštevajo, zato pa pride do tako nesmiselno visokih številk.

Zgodovina zvoka

Kako zveni zvok skozi zgodovino filma?

Začne se vse pri Edisonu, seveda. Nadebudni Thomas je imel že leta 1888 idejo o dodajanju zvoka k sliki. Ideja je bila preprosta – zvok pri snemanju posneti na fonograf, zvočne zapiske pa potem na licu predvajanja sinhronizirati s filmom. Toda prvi pravi zvočni zapis je nastal leta 1922, imenovali so ga Tri Ergon. Leta 1935 je nastal prvi stereo zvok. Nadaljnja pomembna letnica je 1940, ko je *Fantasia Walts Disneya* podrla nov mejnik, saj je vnesel v film nasnemavanje zvoka na zvok ter tudi prvi prostorski zvok, ki je prihajal iz 54 (štiriinpedesetih!) zvočnikov. Leta 1965 se pojavi prvi izdelek podjetja Dolby, imenovan Dolby A. Uporabljal se je za zmanjševanje šumov. V nadaljnjih letih so predvsem uveljavljali nove formate filmskih zapisov in seveda dodanih zvočnih kanalov. Leta 1983 prvič zasledimo kratico THX, ki pomeni predvajanje zvoka po standardu, ki ga narekuje Lucasfilm. Leta 1986 se pojavi Dolby SR, danes imenovan Dolby Surround. Pomemben mejnik je leto 1992, ko se prvič pojavi Dolby Digital 5.1, ki bazira na stiskanju podatkov AC-3. Prvi film s to tehnologijo je *Batman Returns*. Leta 1993 se pojavita dva nova standarda. Prvi je DTS, ki ga je razvilo podjetje Digital Theater Systems, prvi film posnet v tem formatu pa je *Jurassic Park*. Drugi sistem je SDDS, oziroma Sony Dynamic Digital Sound. Posebnost SDDS je v tem, da je to sistem 7.1, kar pomeni sprednji levi, srednje levi, center, srednji desni, desni, zadnji levi, zadnji desni, ter nizkotonski kanal.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Oktober 2002

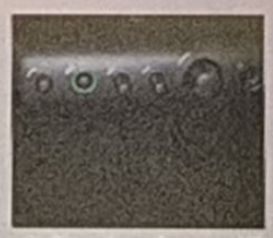
LOGITECH Z-560

84.190 SIT Logitech

No ja, porečete, Logitech pač dela zvočnike. Nič posebnega, lepa oblika, nizka cena dobro razmerje med ceno in zmogljivostjo. Toda, pri Logitechu znajo presenetiti. To se pokazali že v preteklosti, danes pa se to pokaže v obliki modela Z-560.

Naj vam bo takoj jasno, škatla je izjemno težka. Človek nehote pomisli, da so zvočniki svinčeni. Ne niso, toda tolikšna teža je upravičena. Boste videli, zakaj. Z-560 je zvočni sistem 4.1, ki si je pridobil certifikat THX. Večina teže je razporejena na nizkotonca, ki je, milo rečeno, ogromen. Že ob pogledu nanj vam je lahko jasno, da je glasen. Sateliti imajo poseben zvočni kanal, tako da s svojimi 53 W dodobra pokrijejo zvočni spekter srednjih in visokih tonov. Toda sateliti so lahkokategorniki v primerjavi z nizkotoncem. Le-ta se namreč ponaša z močjo 188 W in prepriča. Prepriča še toliko bolj, ker je sistem enostavno tako glasen, da se na polovici moči v prostoru sploh ni mogoče več pogovarjati drugače, kot s kričanjem. Čeprav je testni laboratorij majhna soba, Z-560 prepričajo tudi v večjih prostorih. Občutki, ko nizkotonec udari v kakšnem od filmov DVD, je neverjeten, saj se vse strese.

Sistem ima dodano tudi kontrolno enoto, ki se priključi naravnost na nizkotonca. Seveda je oblika futuristično prijetna, še posebej ponoči, kajti gumb za glasnost je osvetljen s prijetno nemoteče bledo vijolično barvo. Na enoti najdemo glavni gumb za vklop, gumb za vklop funkcije M3D, kontrolo glasnosti, kontrolo nizkih tonov ter dušenje signala. Kar pogrešam, je kontrola visokih tonov ter mogoče kontrola razmerja glasnosti spredaj/zadaj. Toda, če bi dodali še to, sistem praktično ne bi bil brez pomanjkljivosti. Če vam denarnica omogoča, si ga privoščite. Garancija na motenje in zavist sosedov je zagotovljena.



→Podrobnosti

Število zvočnikov 5 (4.1, THX)
Moč nizkotonca 188 W
Frekvenčni razpon 35 – 200 Hz
Moč satelitov 53 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Moč centra nima
Frekvenčni razpon nima
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Harvey-Norman Trading, (01) 585 50 00

PCFOcena

↗ Odlična kvaliteta, velika moč, nočna osvetlitev
↙ Cena je kar precej zasoljena za sistem 4.1

»Z-560 so prava zvočna bomba in ko udarijo, odpada omet.«

92 %

Zvočni val s specifično frekvenco in amplitudo lahko izvrta luknjo v trden predmet.

PHILIPS MMS206

27.580 SIT Philips

Če imamo proizvajalce, ki prihajajo iz področja izdelave zvočnih kartic in mišk, bo za Philips držalo, da so doma v večpredstavnostnih vodah od vsega začetka. Seveda svetovni gigant takšnega kova ne bi bil srečen, če ne bi bil prisoten tudi na tržišču računalniških zvočnikov. Nič slabega ni v tem, saj je MMS206 zelo soliden zvočni sistem.

Že na prvi pogled je jasno, da Philips obvlada trženje. Oblika je zelo všečna in prijazna in prisotnost majhnih, domiselno oblikovanih zvočnikov, poživi prostor okoli računalnika. Sistem je sestavljen iz petih zvočnikov in nizkotonca, kar pomeni, da govorimo o sistemu 5.1. Sateliti in center imajo vsak po 6 W moči, medtem ko ima nizkotonec 20 W. Sicer bi prav prišli kakšni podstavki za zadnji par satelitov ali pa sistem za pritrditev na steno ali strop, toda prepričan sem, da boste kljub pomanjkanju takšnih rešitev zadevo ustrezno rešili. Pri kontrolni enoti, ki je povezana z nizkotoncem, so bolj skoparili, saj najdemo na njej le gumb za vklop ter gumb za nastavitev jakosti. No ja, zraven je še majcena zelena lučka, ki vam pove, če je sistem vklopljen ali ne.

Zvok, ki ga sistem zmore predvajati, je pričakovano dober. Philips pač ni novinec na področju ozvočenja, kar se tudi pozna. Visoki toni so čisti, večja praznina se čuti pri srednjih tonih. Nizkotonec svoje delo prav tako dobro opravlja, sicer jakost nizkih tonov ni zelo agresivna, toda do popačenja pride šele čisto na koncu. Sistem se dobro obnese tudi pri poslušanju Dolby Digitala, saj zasnova 5.1 pri uporabi ustrezne zvočne kartice to omogoča. Če potegnemo črto pod vse, so MMS206 solidni zvočniki, ki se nekako uvrstijo v sredino ponudbe.

→Podrobnosti

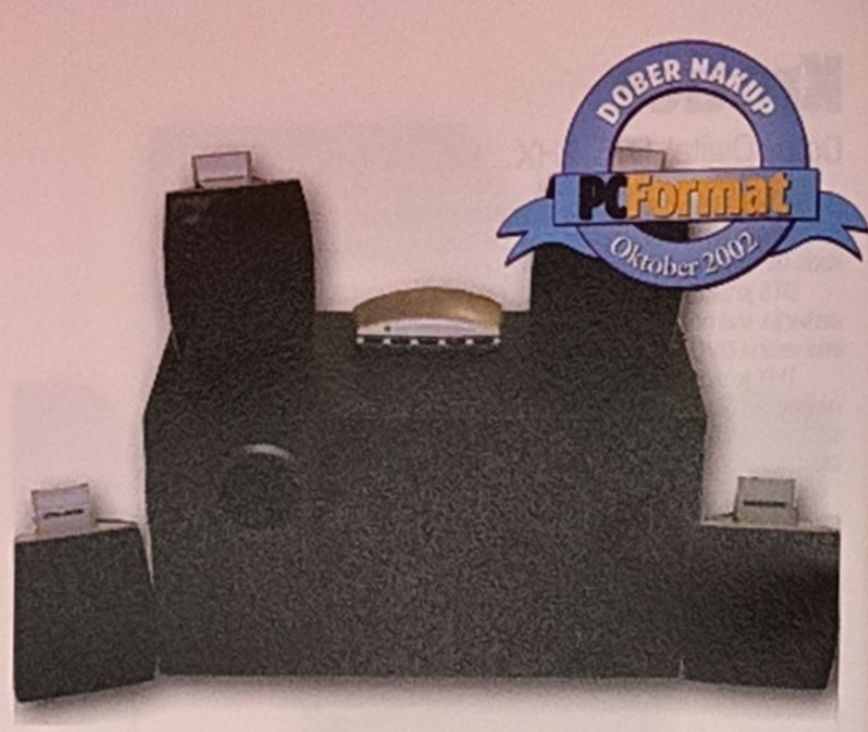
Število zvočnikov 6 (5.1)
Moč nizkotonca 20 W
Frekvenčni razpon 40 – 200 Hz
Moč satelitov 5 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Moč centra 5 W
Frekvenčni razpon 200 Hz – 20 kHz
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC H.and d.o.o., (01) 530 08 00

PCFOcena

↗Oblika je zelo všečna
↙Skopost kontrole zvoka

»Philips dokazuje, da zna narediti soliden zvočni sistem.«

84%



X-TENSIONS IRIDIUM 4.1 XS-540

15.990 SIT First Wise Gmbh

Na koncu pa pridejo na vrsto dokaj nenavadni zvočniki. Nenavadni pravim zato, ker sem porabil cele pol ure, da sem ugotovil, kaj točno je model zvočnikov in kako je ime podjetju, ki jih proizvaja. Če mislite, da je jasno in glasno napisano z velikimi črkami, se motite. Kot da bi bilo podjetju nerodno ...

Pa jim ne bi bilo treba biti. X-tensions je blagovna znamka podjetja First Wise, do tega trenutka meni (in večini Slovenije) neznano podjetje, ki ima sedež v Nemčiji. Nemci so znani po marljivosti in natančnosti, tako da to obeta. Seveda obeta. XS-540 je sistem štirih satelitov in nizkotonca, torej sistem 4.1. Oblika satelitov je očem prijetno oblikovana, medtem ko je nizkotonec klasičen kvader, ki sodi pod mizo. Podstavki za satelite omogočajo tudi namestitev na steno, žal pa ni stojal za zadnji par satelitov. Preseneti pa predvsem kontrolna enota, ki na domiseln način omogoča nastavljanje glasnosti, nizkih in visokih tonov, ter razmerja med sprednjimi in zadnjimi zvočniki. Najbolj cenjena je ta zadnja lastnost, ki je prisotna le pri najdražjem sistemu na testu. Kako malo je potrebno, da nas osreči, kar dokazuje, da lahko podjetja pri svojih izdelkih postorijo še mnogo.

Ob vklopu vas tudi zvok prijetno razveseli. Sateliti premorejo vsak po 5 W moči, medtem ko ima nizkotonec 15 W moči. Kljub skromnim številkam je zvočna slika solidna, dobro pokriti so visoki toni, srednji pas je opazno slabši, medtem ko nizkotonec daje dokaj suh zvok, ter pade v popačenje šele v zadnji četrtini glasnosti. Skupno gledano je XS-540 soliden izdelek, pri katerem boste ob pomisleku na vložen denar, zadovoljni. To pa je tudi najbolj pomembno in mnenja sem, da v prihodnosti blagovni znamki X-tensions ne bo več tako nerodno.

→Podrobnosti

Število zvočnikov 5 (4.1)
Moč nizkotonca 15 W
Frekvenčni razpon ni podatka
Moč satelitov 5 W
Frekvenčni razpon ni podatka
Moč centra nima
Frekvenčni razpon nima
Na spletu www.first-wise.com
Prodaja Harvey-Norman Trading, (01) 585 50 00

PCFOcena

↗Dober zvok, glede na najnižjo ceno na testu, kontrola zvoka
↙Podjetju je očitno nerodno, ker jih je težko najti na spletu

»Dokaz, da lahko neznano podjetje naredi dobre zvočnike.«

80%

PCFOcena

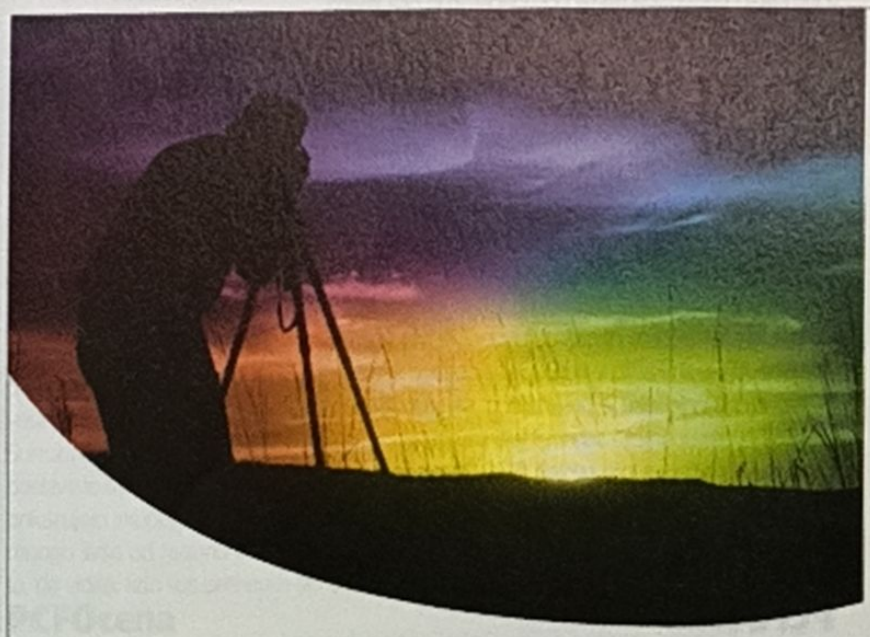
POVZETEK VSEGA DOBREGA IN SLABEGA

Kot ste najverjetneje opazili, grafa tokrat ni. To je namreč posledica preprostega dejstva, da število sličic na sekundo ne naraste in ne pade z uporabo različnih zvočnikov in *3DMark 2001* ne pokaže večjega rezultata. Žal je pač tako, da je testiranje zvočnikov precej subjektivna zadeva. Kakor koli že, razporejeni so bili na podlagi največje možne objektivnosti v naslednjo vrsto: Na dnu se nahajata oba Geniusova modela. SW-5.1 Surround ima preveč hib in je preveč cenen, da bi lahko prišel kam višje. Njegov brat, domiselno imenovan SW-5.1 Home Theater, je sicer iz drugačnega lesa, toda žal ni to, kar bi od sistema 5.1 pričakovali. Tudi Labtec ni navdušil tako, kot sem pričakoval. Za takšno ceno bo potrebno pokazati več.

Nadalje najdemo X-tensions Iridium 4.1 XS-540. Sicer neznano podjetje je doseglo soliden rezultat, tako da me bo veselilo spremljanje njihovega napredka. Naslednji v vrsti so Creativovi FPS1600. Sicer soliden skupek zvočnikov, ki pa nujno potrebujejo posodobitev ali pa nižjo ceno. Odtenek bolje so se uvrstili Philipsovi MMS206, ki so zelo soliden sistem 5.1, ki ima tudi razumno ceno. Manjši od Logitechov, Z-540, so zasedli četrto mesto. Zelo dober sistem 4.1, ki mu je mogoče očitati predvsem rahlo višjo ceno. Še bolj so ugajali Creativovi Inspire 5300, ki so zelo dober sistem 5.1 brez dekodirne enote. Na vrh pa sta se tokrat uvrstila dva modela. To sta Creative Inspire 5700 in Logitech Z-560. Prvi zato, ker ima izjemno kvaliteto zvoka, dekodirno enoto s podporo za Dolby Digital in DTS, drugi pa zato, ker z brutalno močjo nadomesti vse pomanjkljivosti.

Tako, to je torej razvrstitev, kakršno sem torej določil. Nič jokanja prosim, če ste pred tednom dni kupili katerega od sistemov, ki so se slabše uvrstili na testu. Vedeti morate, da so razlike med sistemi zelo majhne, tako da so tudi najmanjše malenkosti štele.

Ena takšnih je sledeča: ena od pomanjkljivosti pri Logitech Z-560 je ta, da so kabli tako slabo označeni, da sem moral prav pošteno pogledati, da sem ločil, kateri kabel kam priklopiti. Vse to samo zaradi tega, ker je na paru žičk tista, ki je črtkana, izjemno slabo vidna. Če se zavedate tega, potem vam ni potrebno oddrveti takoj v trgovino po nakup Inspire 5700 ali Z-560. Ali pač? Nenazadnje boste v tem primeru kupili zmagovalca.



Za izpis izvrstnih fotografij ne potrebujete dobrega tiskalnika. Potrebujete najboljšega!

Stylus Photo 810* Stylus Photo 890/1290 Stylus Photo 950

Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z zgornjim znakom

Nova generacija Epson-ovih brizgalnih foto tiskalnikov se ponaša z izvrstno kakovostjo izpisa, ki bo presenetila celo tiste, že navajene na pregovorno Epson-ovo kakovost. Novi tiskalniki Stylus Photo namreč omogočajo izpisovanje v ločljivostih vse do 2880x720 dpi, k izjemno realističnim izpisom pa poleg neprekosljive tehnologije Micro Piezo precej pripomore tudi šest barv v pisalni glavi in povsem nova funkcija Epson Natural Color. Kombinacija vseh teh lastnosti je porok, da bodo izpisane fotografije bolj ostre, barvite in polne kot kdajkoli doslej.

Na kratko: v kolikor ste vešči dela z računalnikom in povrh vsega še zaljubljeni v fotografijo, vas novi tiskalniki iz serije Stylus Photo zagotovo ne bodo pustili ravnodušnih. Če že ne bo šlo za ljubezen na prvi pogled, boste v drugo (ob pogledu na izpis) zagotovo podlegli!

Pa ne pozabite - le najboljše je dovolj dobro!

TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI.

EPSON®

GRAFIČNE KARTICE

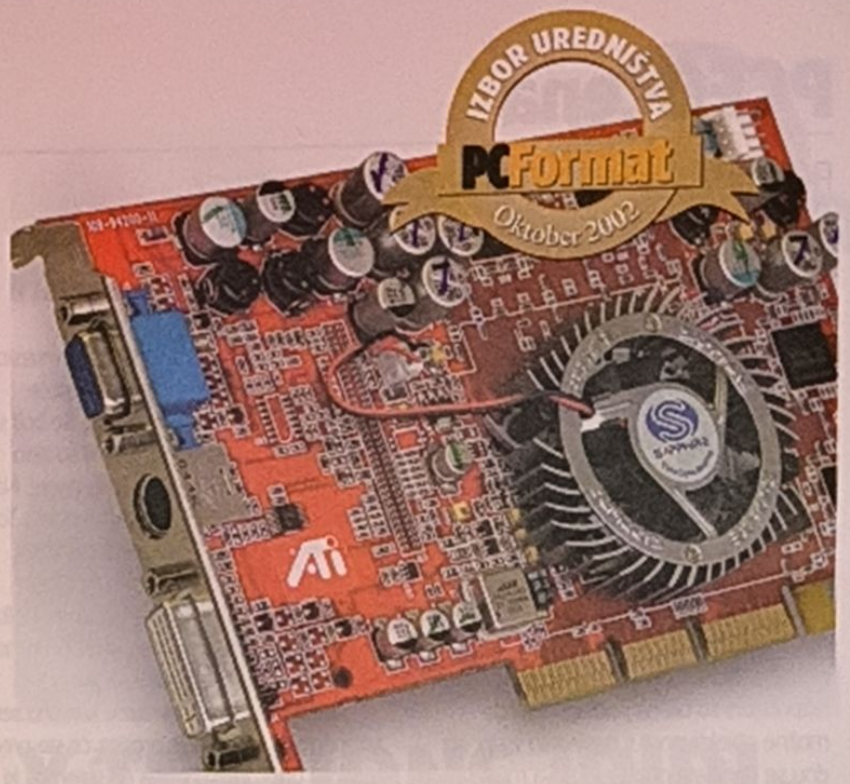
V ring pošljemo tri hitrostne prvake.

No pa smo ga dočakali. Radeona 9700 namreč. Dolgo se je o njem govorilo, oko smo lahko nanj vrgli še pred izidom prejšnje številke, toda žal ni bilo dovolj časa, da bi ga resno postavili pod drobnogled. Mesec je naokoli, in počasi so začeli kapati prvi primerki novih kartic k nam. Toda ne bomo govorili samo o 9700.

Videli boste primerjavo treh kartic, izdelkov treh različnih podjetij, ki vsak zase ponujajo največ, kar je to dotično podjetje v tem trenutku sposobno dati javnosti. Videli boste opis Leadtekovega Winfasta A250 ULTRA TD, torej kartice s procesorjem GF4 Ti4600. Nadalje se bo ponovno pod drobnogledom znašla Matroxova Parhelia, ki je razkošje svoje vrste. Seveda pa ne bo manjkal niti Radeon 9700 PRO, saj je ta bistvo tega testa.

Da pa se ne zaletite takoj v trgovino po svoj primerek, vam naj prišepnem, da te kartice niso poceni. Ne, še zdaleč ne. Stvar je takšna, da so to zmogljivostni prvaki, zato jim pritiče ustrezno visoka cena. Cena, za katero lahko kupite že celoten računalnik brez monitorja. To pa da marsikomu misliti o upravičenosti nakupa. Se splača? Težko je reči. Redki so ljudje na svetu, ki potrebujejo R9700 v svojem računalniku. Če bi govorili o svetu CAD risanja, bi bil tak pogovor lažji, saj se vloženi kapital kmalu povrne v obliki hitrejšega dela. Pri nakupu za domačo rabo pa je stvar drugačna. Če je vaša primarna funkcija v življenju igranje iger, potem poskrbite, da boste imeli dobro grafično kartico. Če finančno zmorete nakup R9700, potem ga le kupite. Ne bo vam žal.

Andrej Potočnik



FIC AT010

99.990 SIT FIC

Ko so se na spletu pojavili prvi rezultati, smo bili vsi navdušeni. ATI je končno izdelal kartico, ki ji ni para na tržišču, in nVidii dal vedeti, da misli resno. Tokrat ni nobena izdaja novih gonilnikov pomagala nVidii ublažiti tehnološkega preskoka, kajti R300, kakor se procesor imenuje, je tehnološko daleč pred vsemi ostalimi.

Če začnemo pri podrobnostih. 110 milijonov tranzistorjev pomeni ogromen čip – največji med vsemi na testu. Čeprav bi to po vseh pravilih pomenilo izjemno gretje ter posledično nizko hitrost delovanja jedra, so se ATI-jevi inženirji dodobra potrudili z razporeditvijo tranzistorjev in rezultat je več kot navdušujočih 325 Mhz. Na kartici najdemo seveda 128 Mb pomnilnika, ki deluje pri malenkost nižji hitrosti kot jedro, namreč pri 310 Mhz. Vodilo med procesorjem in pomnilnikom je po novem 256-bitno, torej podobno tistemu, ki ga je svetu predstavila Parhelia. Omeniti je potrebno tudi podporo 8x vodilu AGP, poleg tega pa še posebnost, ki je bila znana do sedaj le lastnikom Voodoo 5, namreč dodatno napajanje preko priključka za trde diske. Logična izbira, saj je pločč AGP Pro premalo na trgu, da bi se zadrgnili s priseganjem le na izvedbo kartice AGP Pro.

Kaj pa tehnologije prikaza? Brez strahu, mnogo jih je. Najprej je tu popolna podpora prihajajočemu standardu DirectX 9.0, kar pomeni programirljive enote senčenja, nadalje so število cevovodov za obdelavo tekstur povečali na osem, vedeti pa je potrebno, da lahko vsaka enota obdela le eno teksturo naenkrat. HyperZ je bila vedno domena ATI-jevih kartic, v R300 je zastopana v različici III. Tudi za glajenje slike je poskrbljeno, saj smoothvision 2.0 po novem uporablja sistem Multi sampling, ki ga je predstavila nVidia v svojih serijah GF4. Po novem vam bo ATI tudi pospeševal video, saj so koristno uporabili programirljive enote senčenja. Kako se je obnesel? Preprosto: najhitrejši je.

→Podrobnosti

Procesor R300
Število tranzistorjev 110 milijonov
Hitrost jedra 325 Mhz
Količina pomnilnika 128 Mb
Hitrost pomnilnika 310 Mhz (620 DDR)
Hitrost 3DMark2001SE 14187
Hitrost UT2003 141.9
Na spletu www.fic.com.tw
Prodaja Chip d.o.o. (03) 712 12 00

PCFOcena

↗Izjemna hitrost, pisan koš tehnologij
↙Cena! 10 Prešernov ni malo denarja.

»ATI-ju je uspelo, R300 je daleč najhitrejša kartica.«

94%

m@gic NOVO!
AMD Athlon XP 2000+
pomnilnik 256 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus A7V266-C
trdi disk 80 GB ATA-133
DVD 16x/40x
CD-RW 40/12/48
Asus V8170 Geforce4 64 MB TV-out
zvok na osn. plošči
PCPlus tipkovnica,
3D optična miška s koleščkom
212.900,-

g@mer NOVO!
AMD Athlon XP 1800+
pomnilnik 128 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus A7V266-C
trdi disk 40 GB
DVD 16x/40x
RADEON 9000 64 MB DDR TV-out
zvok na osn. plošči, zvočniki 180W,
PCPlus tipkovnica, 3D miška s koleščkom
138.900,-

Platinum C13D
Intel® Celeron® 1300 Mhz
pomnilnik 128 MB RAM PC 133
trdi disk 20 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire, IrDA
2 x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
Smart slot, mp3 hardware predvajalnik
Akcija! 330.900,-

PCplus
Računalniki in prenosniki
www.pcplus.si
PCplus trgovina PRIVILEGE servis

i-net
AMD Duron 1000 MHz
pomnilnik 128 MB SDRAM
osn. plošča Asus A7VL133-VM
trdi disk 20 GB (ATA-100)
CD-ROM 54x
integrirana grafika do 64 MB
zvok na osn. plošči
PCPlus tipkovnica,
miška s koleščkom
Akcija! 94.900,-

e-m@chine NOVO!
Intel® Pentium® 4 1,8 GHz
pomnilnik 128 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus P4S533-VM
trdi disk 40 GB, CD-RW 40/12/48
integrirana grafika,
zvok na osn. plošči, zvočniki 180W,
PCPlus tipkovnica,
3D miška s koleščkom
174.900,-

Platinum C
Intel® Celeron® 1 GHz
pomnilnik 128 MB PC133
trdi disk 20 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon, modem, LAN,
Firewire, IrDA, 2x USB,
SP-DIF izhod, TV-out, Smart slot,
mp3 hardware predvajalnik
Akcija! 323.900,-

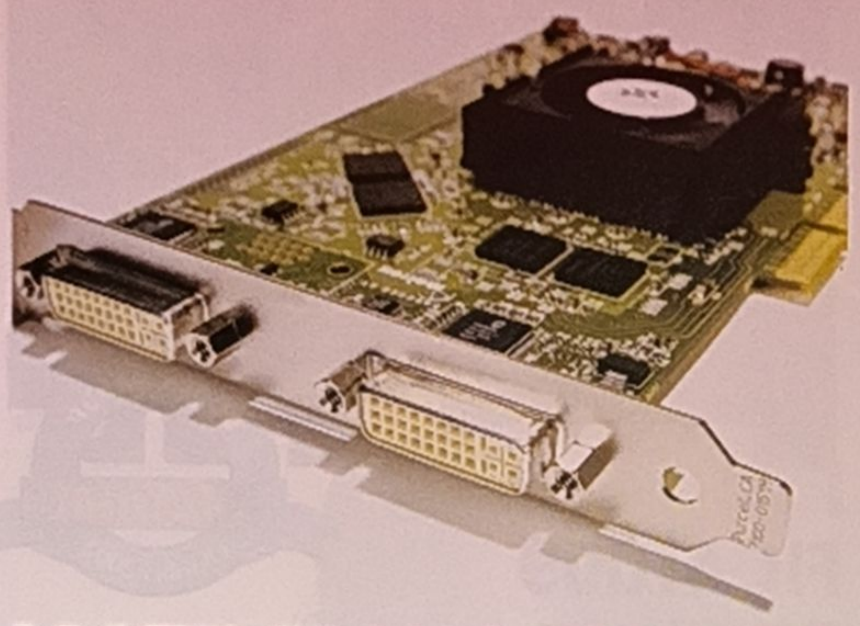
Ob nakupu kateregakoli računalnika PCPlus vam podarimo: pisarniški paket Sun StarOffice, dostop do internetaGS net 120 ur brezplačno, šahovski program FRITZ 6 poizkusni, računalniške revije s CD-ji, knjigo na CD-ju, Osebni računalnik, Windows ME, Internet, Sun StarOffice, telefonski imenik Slovenije (ob nakupu WIN ME, Sio.) in podlogo za miško PCplus.

Avant-92 d.o.o., Dragica 13, 1000 Ljubljana. Cene so informativne. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Slika se lahko razlikuje.
Intel, Celeron in Pentium so registrirani ali neregistrirani znamki podjetja Intel Corp. Vse prikazane cene so z DDV in so informativne.

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina:
www.powerplus.si
BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583-28-84

HARVEY NORMAN 01/585-50-00
BOF – Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59
MPrint d.o.o. 03/490-40-10
Janus Trade d.o.o. 04/532-01-55
Tech-Trade 01/433-53-50
Meler 05/757-11-50
Avto-izziv 01/750-21-11
Commline 03/759-20-60
Melom d.o.o. 04/592-50-10

MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
COMING
Trgovine in franšize
MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897-68-50



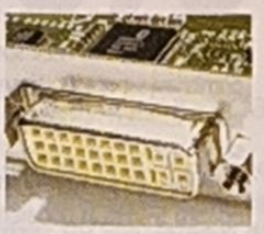
MATROX PARHELIA 512

107.900 SIT Matrox

No, Matrox nas je, kot je že bilo rečeno, dodobra presenetil. Fantje so se brez velikega pompa pripravljali na splavitev nove kartice, ki naj bi zapolnila prodajno luknjo, ki se je ustvarila z ustavljenim razvojem Matroxove linije G. Kartica je zatorej povsem na novo zgrajena in je ob prihodu na tržišče prinesla kar nekaj tehnoloških novosti.

Najprej je tu vodilo med pomnilnikom in procesorjem. Matrox je tu pravilno razmišljal in je kartici podvojil širino na 256 bitov, kar olajša pogovor. Nadalje ima kartica jedro, zgrajeno iz 80 milijonov tranzistorjev, ki pa niso tako prebrisano postavljeni kot pri R300, kar pomeni tudi nižjo hitrost jedra. Res je tako, jedro Parhelie teče le pri 220 Mhz, pomnilnik pa pri 275 Mhz. Seveda je za pričakovati, da bodo fantje kmalu zadeve izboljšali in nadejamo se kakšne nove izdaje Parhelie, ki bo tekla pri višjem taktu. Količina pomnilnika je 128 Mb, kar takšni kartici tudi pristoji. Od tehnologij, vgrajenih v jedro, so omembe vredne štiri programirljive enote senčenja, kar Parhelio približa standardu DirectX 9.0. Pravim približa, kajti kartica ni povsem združljiva s tem standardom. Posebej kartico odlikuje mehčanje robov slike, kajti vgradili so tehnologijo Fragment anti-aliasing, ki močno pospeši izris slike z vključenim glajenjem robom, le-ta namreč deluje samo na robovih in ne na celi sliki.

2D kvaliteta je pri Matroxu vedno navduševala in tudi pri Parhelii ni nič drugače. Najprej je tu podpora strojnemu pospeševanju filmov DVD, poleg tega pa zna prikazati okroglo milijardo barv. Oblikovalci že skačejo od veselja. Mogoče največja nenavadnost Parhelie pa je Surround Gaming. To je, enostavno rečeno, sistem postavitve treh monitorjev, ki potem ob vklopu prikazujejo skupaj eno perspektivo, ki pa je mnogo, mnogo širša od tiste na enem monitorju. Kot nalašč za to, da vidite, kdo vas prehiteva po desni.



→Podrobnosti

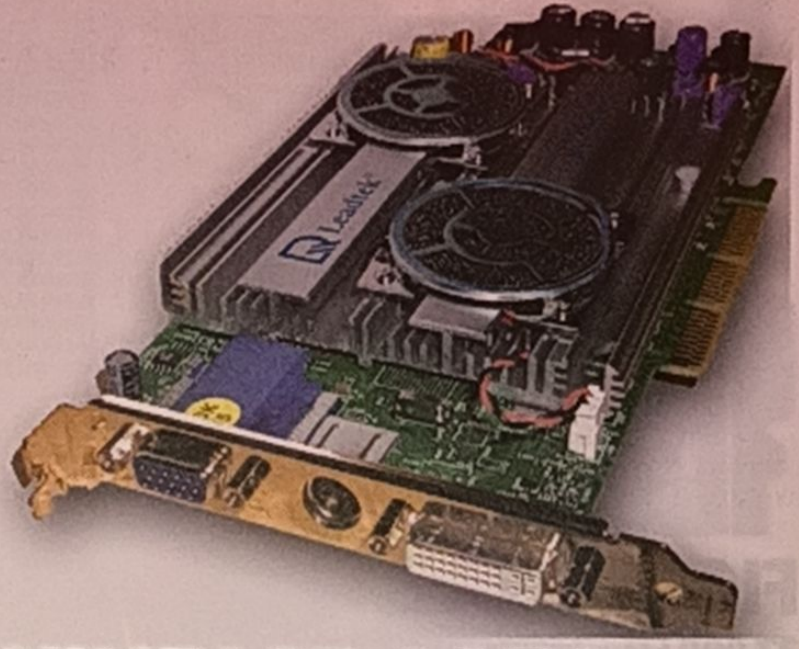
Procesor Parhelia 512
Število tranzistorjev 80 milijonov
Hitrost jedra 220 Mhz
Količina pomnilnika 128 Mb
Hitrost pomnilnika 275 Mhz (550 DDR)
Hitrost 3DMark2001SE 7292
Hitrost UT2003 82,3
Na spletu www.matrox.com
Prodaja Izid d.o.o.
01/2428340

PCFOcena

↗2D pospeševanje videa, surround gaming
↙Zmogljivost 3D dela ni presegla GF4 Ti

»Matrox ne more iz svoje kože in 2D kvaliteta je osupljiva.«

81 %



WINFAST A250 ULTRA TD

84.720 SIT Leadtek

GeForce 4 Titanium 4600 je polno ime procesorja, ki poganja to kartico, in procesorja, ki je dolgo časa vodil na tržišču. Ne me narobe razumeti, premoč je bila očitna, a je bila takšna žal zaradi pomanjkanja konkurence. Serija GF4TI pa še vedno ni na odmet.

Jedro je torej, kot se še dobro spomnimo, sestavljeno iz 63 milijonov tranzistorjev in deluje pri deklariranih 300 Mhz. Na kartici najdemo 128 Mb pomnilnika, ki tiktaka pri malenkost višji hitrosti, in sicer pri 325 Mhz. Procesor in pomnilnik sta povezana preko 128-bitnega vodila, ki pa je razdeljeno na četrtine, zaradi manjšega zasedanja vodila v primeru, da podatki ne zasedejo vseh 128 bitov. NVidia temu pravi LMA oz. lightspeed memory architecture, kratica, ki jim je dajala nemalo prednosti. Nadalje na kartici najdemo klasičen izhod VGA, TV izhod SVHS ter dodaten izhod DVI za priklop drugega monitorja.

Tehnološko je serija GF4 Ti predstavljala vrhunec takratnega razvoja. Polna združljivost z DirectX 8.1, štirje cevovodi za obdelavo tekstur, dve enoti za senčenje oglišč in ena enota za senčenje pik, že omenjeno LMA, multi-sampling mehčanje robov ter podobne novosti, so kartico takoj porinile na prestol in jo tam tudi držale dolgo časa. Vmes je prišla Parhelia, a GF4 Ti 4600 je bil močnejši. Šele sedaj, s prihodom R300, se je nVidia morala posloviti od prestola. Toda lastniki, nikar ne obupajte, še vedno imate imenitno grafično kartico. V igrah še vedno dosega odlične rezultate in le malo katera igra ji povzroča probleme z združljivostjo. Ime GeForce je pač dobro znano in sprejeto v igričarskem svetu. Vedite pa, da nVidia ne bo ostala križem rok. Inženirji že snujejo naslednika, trenutno še vedno imenovanega NV30. Ko bo prišel, pa bomo spet kakšno rekli ...

→Podrobnosti

Procesor GF4 Ti 4600
Število tranzistorjev 63 milijonov
Hitrost jedra 300 Mhz
Količina pomnilnika 128 Mb
Hitrost pomnilnika 325 Mhz (650 DDR)
Hitrost 3DMark2001SE 11348
Hitrost UT2003 109.2
Na spletu www.leadtek.com.tw
Prodaja JAE d.o.o.
01/5896227

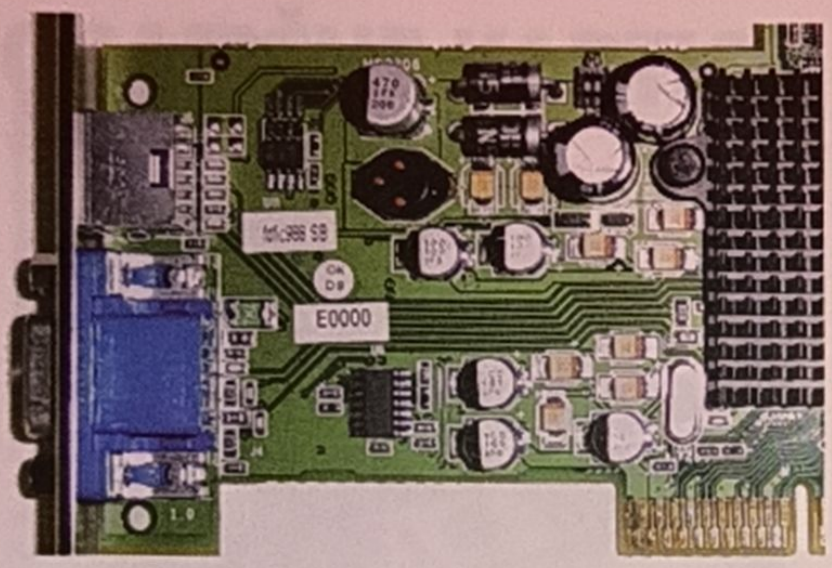
PCFOcena

↗Odlična zmogljivost za takšno starost
↙Cena bi lahko že padla

»Če jo imate, vam še zdaleč ni potrebno biti v zadregi.«

87 %

Človek pomežikne na 2 do 10 sekund. Ko berete, se vaše oči premikajo levo in desno približno 100-krat v sekundi. Vsako sekundo očesna mrežnica izvede 10 milijard operacij, podobnih računalniškim.



FIC AT009LE

27.990 SIT Fic (Chip - 03 712 12 00)

Kartica je zgrajena okoli procesorja Radeon 9000, ki se ga bo prijela oznaka LE. Jedro je procesor RV250, torej, procesor namenjen nižanju stroškov izdelave, obenem pa še vedno združljiv s standardom DirectX 8.1. Če vam razkrijem, da je namenjen izpodriniti nVidiino linijo GF4 MX, bo povsem jasno, kaj se od te kartice pričakuje.

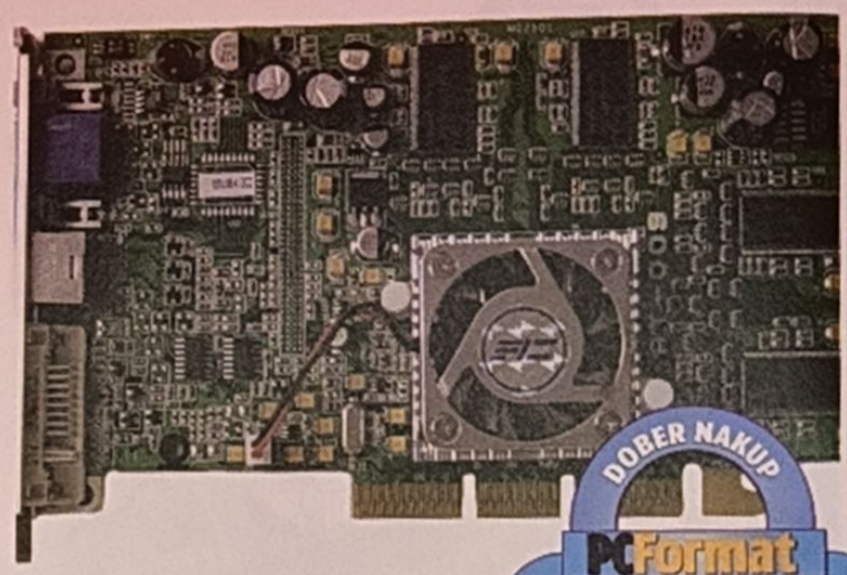
Če omenim tehnične lastnosti, potem najprej pade v oči dejstvo, da kartica nima ventilatorja. Po opravljenem testu sem potipal hladilno rebro in bilo je toplo. Ne vroče, ampak toplo. Velika prednost za kartico tega cenovnega razreda, saj ne potrebuje ventilatorja, ki bi večal stopnjo hrupa in višal število stvari, ki lahko odpovejo. To je pri OEM trgu zelo pomembno. Nadalje ugotovim, da jedro teče pri 250 Mhz, medtem ko 64 Mb pomnilnika utripa pri 200 Mhz (400 DDR). Pričakovane številke torej. Kaj pa se skriva v jedru? Kar nekaj sprememb, predvsem je tu pomembna uporaba senčilnih enot za pospeševanje videa, ki jo najdemo tudi v R300. Na kartici najdemo tudi izhod TV-out, kar seveda pomeni omogočen priklop na televizijski zaslon.

Kartica se je obnesla po pričakovanjih, saj v *3DMarku2001* prekosi Geforce MX 440, podobna zgodba se odvija pri *UT2003*, ko pa primerjamo pospeševanje videa in ATI-jevo nesporno kvaliteto, kar zadeva izhod na televizijo, je jasno, da GF4 MX odpade, kot gumb na gatah.

↗ Cena, TV-out izhod, hitrost za to ceno
↙ Direct X 8.1

»Odlično razmerje med ceno in kvaliteto.«

81%



FIC AT009

31.990 SIT Fic (Chip - 03 712 12 00)

Če ima nVidia GF4 MX 460, potem ima ATI Radeona 9000 PRO. Res, na testu sta se pokazali obe kartici, izvedenka PRO domiselno poimenovana AT009. Jedro je seveda RV250, ki teče pri 275 Mhz, prav tako hiter pa je pomnilnik, ki ga je standardnih 64 Mb. Kartica pa že takoj ob pregledu kaže spremembe v primerjavi s počasnejšo sestrico. Kot prvo je tu kvaliteten hladilnik z ventilatorjem, saj je utopično pričakovati, da se jedro ne bi pregrevalo pri tolikšni hitrosti. Prav tako opazim S-VHS in dodaten izhod DVI, kar pomeni, da, izhod na drugi monitor.

V jedru drugače ni sprememb v primerjavi s šibkejšo sestrico. Še vedno poseduje pospeševanje videa, še vedno ima večino geometrije sposojene iz R200. Mogoče najbolj razočara dejstvo, da se ATI ni odločil za tehnologijo Multi Sampling anti-aliasing. Na ta način bi lahko tudi Radeoni 9000 in 9000Pro močno zmanjšali upad zmogljivosti pri uporabi načina anti-aliasing. Toda nič ne de, dodatna moč jedra in predvsem večja propustnost pomnilnika, iztisneta iz te kartice še več. Če razmišljate o nakupu grafične kartice, ki zmore več kot GF4 MX 460, ima lepšo sliko, prvovrsten televizijski izhod in odlično ceno, potem je to kartica za vas.

↗ Cena, hiter pomnilnik, DVI izhod
↙ ni Multi Sampling anti-aliasinga

»Novi prvak med cenejšimi grafičnimi karticami.«

88%

→Podrobnosti

Megapikslov Pet
Velikost slike Do 2.560 x 1.920
Leče 8x Zoom Nikkor, 8.9 – 71.2 mm (primerljive s 35-280 mm), f/2.8 – f/4.2
Fokus Avtomatični in ročni, doseg 50 cm – neskončnost
Medij CompactFlash I ali II, Microdrive
Formati JPEG, TIF in RAW
ISO ekvivalenti 100, 200, 400, 800
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo d.o.o., (01) 433 73 92

IZBOR UREDNIŠTVA PC Format Oktober 2002

COOLPIX 5700

339.000 SIT Nikon

Nikon z novim CoolPixom ogroža družinske proračune članov uredništva *PCF.*

Čas je denar. V našem primeru takrat, ko teče nazaj. Je tisto, za kar ste plačali 300 tisočakov, danes na voljo za 220? V tem primeru ste nakup najbrž opravili pred kakšnim letom. Moorov zakon sicer resda zagotavlja napredek v svetu računalništva, vendar istočasno ohranja cenovne nalepke predmetov na najvišjem delu cenovne lestvice. In to je lepo opazno v tem primeru – nova kamera, na katero je Nikon z vso pravico ponosen, je zamenjala lanski model CoolPix 5000. Če bi le vedno dobili tisto, za kar plačamo ...

Pošast z zoomom

Na višjem koncu cenovne lestvice, tik preden nastopijo profesionalne kamere, se bije hud boj med tem aparatom in Minoltinim Dimage 7i (PCF x, 93 %). 5700 ponuja 5 megapikslov in prinaša kristalno jasne slike, pa najsi jih shranjujete v formatu RAW ali JPG. V aparat je vgrajen tudi orodje za samodejno prečiščevanje fotografij, ki nadalje izboljša kakovost slike. Njegov masivni 8x optični zoom – Nikon se očitno tudi sam zaveda omejenosti uporabnosti digitalnega zooma, tako da ga na škatli sploh ne omenja – vam bo dal moč pravega paparazzija. Objektiv boste z zooma, primerljivega s 35 mm zoomom, do primerljivega z 280 mm zoomom, preklopili gladko in z izjemno preciznostjo, istočasno pa bodo slike, izdelane s tem CoolPixom, imele večjo fotografsko globino, kot smo jo videli pri drugih digitalnih kamerah.

Uporaba novega Nikona vam daje odličen občutek med fotografiranjem, aparat pa se tudi v samodejnem načinu hitro odziva na pritisk sprožilca. Tudi zaostanek po pritisku je manjši, kot pri večini digitalnih kamer, tako rad pokvari dinamične fotografije. Ob samodejnih nastavitvah boste včasih sicer doživeli rahlo preveliko osvetljenost objekta, še posebej med uporabo bliskavice, vendar boste to zlahka odpravili s hitrimi nastavitvami ali s preklopom v delni ali popolnoma ročni način fotografiranja. Gumbi so na ohišju odlično razpostavljeni, s štirimi stikali na levi, ki ponujajo hiter dostop do najpogosteje uporabljanih ročnih nastavitev. Edina težava je, da se lahko nekatere kombinacije pritiskov (kot je recimo ročno fokusiranje), izkažejo nevarne za vaše zdravje. Še posebej, če imate težave z bolečinami v sklepih, ki jih poznamo pisci pri PC Formatu.

Preveč futuristično?

Enako bi lahko trdili za lepo oblikovano aluminijasto ohišje, ki bo za uporabnike z večjimi dlanmi nekoliko premajhno – čeprav lahko dodatno kupite držaj za ohišje, ki bo zadeve olajšal. Nekoliko nas je motilo tudi dejstvo, da je optično kukalo pravzaprav LCD zaslon: pozitivna plat tega je sicer ta, da vam omogoča dostop do vseh menijskih nastavitev in do enakih zmožnosti kot na LCD zaslončku, vendar je vprašanje, če vam bo všeč fotografiranje skozenj, še posebej če se objekt premika. Kukalo ne ponuja niti križca za natančno poravnavo, čeprav je na voljo kvadratek, ki označuje del slike, ki ga je aparat inteligentno izbral za fokusiranje.

Te pomanjkljivosti vas morda sploh ne bodo motile in preizkus kamere pri prodajalcu vam bo pokazal, če za vas predstavljajo težavo. V kolikor je ne, potem vedite, da je to idealna kamera tako za resnega fotografa, kakor tudi za popolnega začetnika, ki želi na preprost način ustvarjati vrhunske digitalne fotografije.

Adam Oxford

PCFOcena

↗Preprost za uporabo, uporaben, odlične kakovosti
↙Ni poceni, LCD kukalo

»Odlična kamera višjega razreda, ki nas je znova prepričala v svetlo prihodnost digitalne fotografije.«

92 %

Klikanje

Ročni fokus je možen, vendar se lahko zgodi, da zaradi LCD kukala in pomanjkanja koleščka za fokus izdelate meglene fotografije.

Kot vedno, so bili pri Nikonu tudi tokrat radodarni, kar zadeva pomnilniške kartice. Tokrat vam podarijo 32 Mb različico. Kar zadostuje za eno fotografijo v najvišji kakovosti. Pah.

Gumbov na CoolPixlu ni preveč, vendar ste lahko prepričani, da ima aparat možnost nastavitev, kot redko kateri na tržišču.

Monitorja, kupljenega v ZDA, menda ne morete uporabljati v Avstraliji. Zemeljsko magnetno polje vleče elektrone, ki zadevajo v katodno cev, na napačen način.

MIRROR DVD-RAM/R

90.000 SIT Mirror

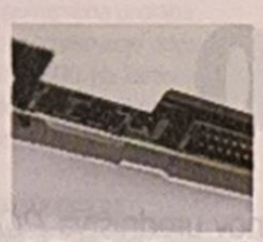
Zapisovanje DVD-jev je torej najboljša stvar na svetu? Neverjetna kapaciteta, filmi kino kakovosti, neomejena prepisljivost ... Oprostite, ampak upamo si oporekati. Zaenkrat nas DVD revolucija ni uspela prepričati. Še vedno so nam na voljo le 4.7 Gb diski, na kar dandanes ne morete spraviti varnostne kopije niti delca svojega diska, na tržišču je kar pet formatov, ki so nezdružljivi drug z drugim, izdelovanje "varnostnih kopij" DVD filmov pa je tako zapleteno, da bi lahko bilo tudi nemogoče.

Mirrorjeva enota DVD-RAM/R je očitno identičen izdelek tistemu iz tovarne Matsushita, ki smo si ga pod napisom Panasonic ogledali pred nekaj meseci. Primarni zapisljivi format enote je DVD-RAM, torej disk v slogu nosilca, ki je uporaben kot (precej počasen) izmenljiv disk, vendar brez prave vrednosti za snemanje filmov. Seveda ni slabo imeti možnost posneti toliko podatkov na eno samo mesto, vendar vam bo snemanje šestih CD-jev vzelo manj časa, pa tudi na prostoru ne boste veliko pridobili. V bistvu je za shranjevanje podatkov bolj praktično in ceneje kupiti dodaten disk (recimo 120 Gb model), kot pa to enoto in nekaj praznih diskov DVD-RAM.

A vse to še ne pomeni, da so pri Mirrorju izdelali slabo enoto – tehnično gre solidno zadevo, pa četudi zelo počasno (snemanje 4.7 Gb diska traja približno eno uro). Zdi se nam čudno in nerazveseljivo, da lahko skoraj leto dni po izidu podobnega Panasonicovega modela, še vedno snemamo diske DVD-RAM pri obupni 1x hitrosti – standard DVD+RW vsaj premore 2,4-kratno hitrost.

Bolj koristna je možnost snemanja diskov DVD-R. Te lahko predvajate v praktično katerem koli predvajalniku DVD in so zato idealni za snemanje domačih filmov DVD (žal ni programja za izdelavo videa DVD, temveč samo manj kvalitetnih VCD-jev) ali epskih albumov fotografij v formatu DVD. Kljub temu pa ostajamo nenavdušeni – tukaj gre za tehnologijo, ki ima pred seboj še dolgo pot, preden se bo v celoti dokazala.

Alec Meer



→Podrobnosti

Hitrost 1x (1385 Kb/s) DVD-RAM pisanje, 2x DVD-RAM branje, 6x DVD-ROM branje, 24x CD branje
Bere formate DVD-R, DVD-RAM, DVD-ROM, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Vmesnik ATAPI
Predpomnilnik 1Mb
Vključeni mediji 1x DVD-R, 1x DVD-RAM
Na spletu
www.mirrorproducts.co.uk

PCFOcena

↗Podpira diske DVD-R, enote niso več tako drage
↙DVD-RAM je zanič, neverjetno počasen

»Prihodnost nas je razočarala. DVD revolucija se očitno šele mora začeti.«

60%

SLIMP3 ETHERNET MP3 PLAYER

65.000 SIT SlimDevices

V PC Formatovih pisarnah gotovo ne trpimo za pomanjkanjem bleščečih kosov najnovejše strojne opreme. In zaradi tega bi pričakovali, da smo na čare nove tehnologije postali bolj odporni. Ampak ne – ravno zaradi tega smo še bolj navdušeni, ko se pojavi kaj zares inovativnega, še posebej v primeru, ko gre za tako obetavno novost, kakršna je SliMP3. Lahko vam trdimo, da smo si ogledali prihodnost glasbe. Bleščečo prihodnost.

To, kar vidite zgoraj, je prototip vaše glasbene prihodnosti. Na zunaj ni videti kot nič drugega, kakor zaslon s kablom, ampak genialnost je ravno v preprostosti. SliMP3 je daljinsko krmiljena naprava, ki predvaja MP3-je z vašega PC-ja preko Ethernet mrežne povezave. Ustvarjen je tako, da ga postavite v vašo dnevno sobo, stran od hrupnih PC ventilatorjev, tipkovnice in miške. Izgleda čudovito, veselje ga je uporabljati in nekega dne bodo tovrstne naprave predvajale vse MP3 skladbe z vašega diska ali kar s spleta, s kakšnega plačljivega strežnika za digitalno glasbo.

Ampak, ko smo rekli da je SliMP3 prototip, ni šlo za prazno frazo. Težavno ga je priklopiti, potrebuje namestitev strežnika Perl, potrebovali pa boste tudi poseben križni Ethernet kabel, če ga želite priklopiti na en sam PC, namesto na omrežno vozlišče. Prav tako boste potrebovali paket za brezžično omrežje, če nimate 20-metrskega mrežnega kabla in če želite SliMP3 namestiti v ločeno sobo, stran od vašega PC-ja. Naslednja različica bo najbrž delala brez večjih težav, brez gonilnikov in preko brezžične povezave USB Bluetooth, kljub temu pa vam polagamo na srce, da se je vredno namučiti z namestitvijo in si ga lastiti že sedaj. Povprečen uporabnik ga bo sicer namestil s precejšnjimi težavami, a gre za nizko ceno za evforični pogled v prihodnost.

Alec Meer

→Podrobnosti

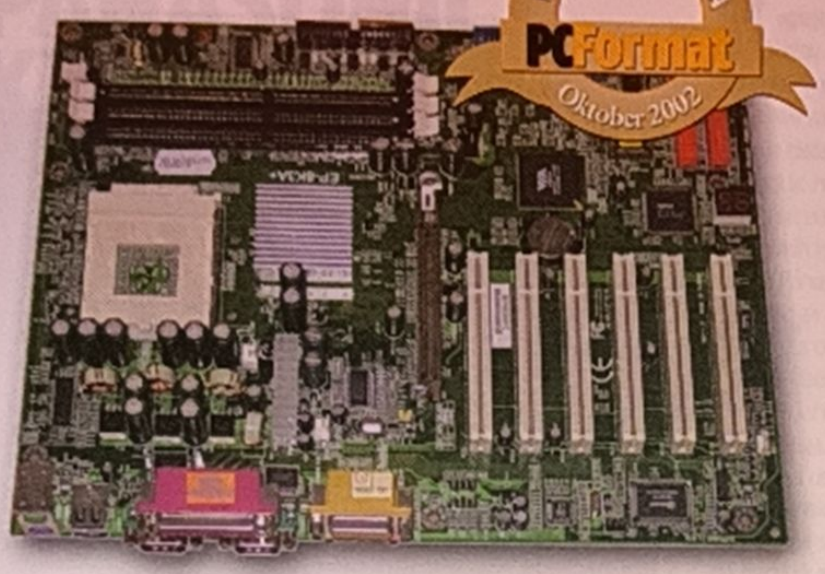
Vsebovane komponente
Električni napajalnik, univerzalni daljinski krmilnik Sony RM-V201, 2-metrski pozlačen kabel RCA, 3-metrski kabel CAT3 Ethernet
Vmesnik Ethernet povezava, stereo izhod RCA za povezavo na sistem hi-fi
Na spletu
www.slimdevices.com

PCFOcena

↗Genialna ideja, lepega videza
↙Zapletena namestitev

»Nekega dne bo Microosoft vladar vaše dnevne sobe, ampak ob takšni tehnologiji nimamo nič proti.«

91%



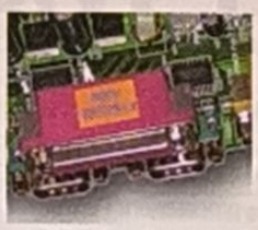
EPOX 8K3A+

25.680 SIT EPOX

Epox se je v preteklosti sicer izkazal s stabilnimi, hitrimi in hkrati cenovno ugodnimi ploščami, vendar smo žal pretekli mesec njihovo ploščo z oznako 8K3A+ prejeli prepozno, da bi jo lahko neposredno primerjali z ostalimi. Plošča je zgrajena okoli veznega čipovja VIA KT333, ki podpira pomnilnik PC2700 ter ima vgrajen Highpointov krmilnik RAID, ki podpira standard ATA133, poleg tega pa sta nam na razpolago tudi dva klasična vmesnika IDE ATA133. Plošča nas razveseli tudi z integrirano 6-kanalno zvočno kartico in štirimi priključki USB; dva sta na plošči dva pa na priloženem kablu. Žal tudi ta plošča ne podpira standarda USB 2.0, dobrodošla pa je možnost vgradnje treh modulov DDR DIMM, kar nam omogoča, da imamo v sistemu kar 3 Gb hitrega pomnilnika PC2700.

Če imate veliko razširitvenih kartic PCI boste veseli šestih razširitvenih mest PCI, pri čemer pa je treba opozoriti, da si šesta in četrta reža PCI delita eno prekinitev. Zaradi šestih rež PCI postane malo tesno tudi pri vodilu AGP, saj se kakšna daljša grafična kartica (npr. GeForce 4Ti) dotika podnožja za pomnilnik, kar onemogoča menjavo oz. vstavljanje pomnilnika pri vgrajeni grafični kartici. Zato pa ima plošča strojni nadzor nad temperaturo procesorja (meritev preko interne diode procesorja Athlon). Če temperatura procesorja naraste na nedovoljeno vrednost, se sistem samodejno izklopi. To funkcijo bodo zelo cenili navijalci sistemov, ki bodo veseli tudi vgrajenega BIOS-a, saj nastavitve v njem ponujajo vse, kar si navijalsko srce lahko poželi, pri tem pa omogočajo še zelo stabilno delovanje. Čeravno je po hitrosti nismo uspeli primerjati z drugimi ploščami prejšnji mesec, pa lahko z mirno vestjo zatrdimo, da se je izkazala za hitro in izjemno stabilno ter ponuja dovolj dodatnih zmožnosti, da jo lahko priporočimo vsakomur.

Daniel Čeh-Ambruš



→Podrobnosti

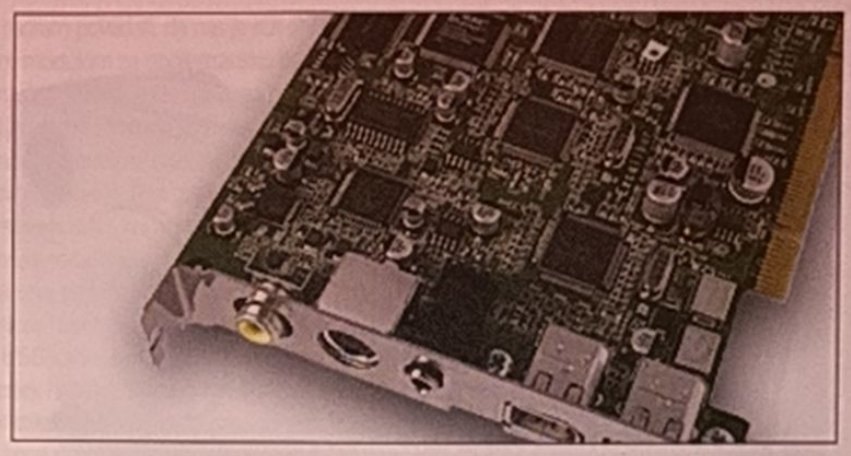
Vezno čipovje VIA KT333 + VT8233A
Pomnilnik 3 podnožja DIMM za pomnilnik PC2100/PC2700 DDR (do 3 Gb)
Razširitvene možnosti 6xPCI, 1xAGP(4x), 4xUSB
Dodatki Highpoint (HPT 372) krmilnik ATA133 RAID, 6-kanalna zvočna kartica
Priloženo Navodila, kabel za mehki disk, ATA100 kabel, navadni IDE kabel, kabel z dvema vtičnicama USB, CD z gonilniki in programsko opremo (Power Quest DriveImage 4.0, PartitionMagic SE 6.0, Norton Ghost 7.0, PC-Cillin 2000).
Na spletu www.epox.com
Prodaja Miacom d.o.o., (01) 500 87 75

PCFOcena

↗ Hitra, stabilna, 6-kanalni zvok, krmilnik RAID
↙ Nima krmilnika USB 2.0

»Dobro izhodišče za hiter in stabilen sistem, ter možnosti, ki bodo v veselje navijalcem.«

90%



PINNACLE STUDIO DV PLUS

52.200 SIT Pinnacle Systems (01) 56 85 170

Imate video kamero? V kolikor gre za eno slastnih kamer DV, potem težav s prenosom videa na PC nimate – prenos preko kartice FireWire in urejanje na PC-ju. Če pa imate klasično kamero, ki vam sicer za gledanje posnetkov s kavča na TV-ju dobro služi, ali pa kup materiala na video kasetah ter izraženo željo, da bi posnetke urejali na PC-ju, nastopijo težave.

Pinnaclov paket Studio DV Plus vam omogoča preprost priklop analognih naprav na PC s pomočjo priloženih kablov S-video (kartica ima tudi dva vhoda FireWire), prenos na PC in urejanje, nato pa prenos materiala na kamero ali videorekorder. Pri prenosu videa ne boste izkusili izgube kakovosti, glavna prednost paketa pa je priložen program *Pinnacle Studio 8.1* (opis na strani 56), ki že sam upravičí ceno. Če le imate kaj analognega materiala, razmislite o paketu, v nasprotnem se odločite za navadno kartico FireWire in nakup programa posebej. **PCF**

↗ Spravite stare analogne kasete v 21. stoletje
↙ Omejena uporaba

"Prenos analognega ali videa in odlična programska oprema."

85%

WEBCAM XTRA KIT

18.000 SIT Sony

www.sony.com

Spletne kamere? Koga pa brigajo. Dejstva: 30 slik na sekundo pri ločljivosti 640 x 480, fotografije pri 1.280 x 960. Sonyjeva ponudba sicer prinaša nekaj novega – prepoznavanje obraza ter možnost zaklepanja dostopa do PC-ja osebam, katerih obrazov ne prepozna, ko želijo izklopiti ohranjevalnik zaslona. V Win 2000 in Windows XP lahko to možnost celo nastavite namesto svojega gesla ob prijavi. Osebno nismo tvegali, ker bi nas lahko kakšna neprespana noč ali nedokončano britje pustilo neprepoznane in brez PC-ja.

↗ Izgleda lepo, zanimivo programje
↙ Spletna kamera je – za kaj jo potrebujete?

»Če že res potrebujete spletno kamero, je ta dober izbor.«

61%

RD2 PC GEIGER

20.000 SIT VIC Technology

www.scan.co.uk

Gotovo tudi vi sovražite trenutke, ko nekaj ni tako razburljivo, kot se sliši? Oh, kako obupno smo se veselili možnosti, da bi nam povedali, kako blizu smrti smo bili, potem ko nas je obsevala nevidna radiacija našega PC-ja, vendar na žalost (vsaj za nekatere), PC Geiger spremlja vodilo PCI. Kot takšen je odlična izbira za ljudi, ki živijo za navijanje in tiste, ki v svojih procesorjih iščejo minimalne napake v delovanju, za večino pa preprosto izgleda kul, tako pritrjen na sprednjo stran vašega PC-ja, prikazujoč naključne številke.

↗ Izviren, vsebuje povezave USB in FireWire
↙ Skorajda neuporaben

»Ultimativno neuporabna nadgradnja. Kljub temu se bo prodajal.«

54%

Revija Time je leta 1982 računalnik imenovala za "Moškega leta".

KODAK EASYSHARE LS420

90.000 SIT Kodak

Na trgu cenenih digitalnih fotoaparatov zadnje mesece vlada ostra konkurenca. Zato se vsak proizvajalec pred izdajo novega izdelka mora vprašati, kaj ponuja več od tekmecev, da bo uspel. Kodakovi zgodnji digitalni fotoaparati so bili velikanski izdelki, namenjeni navdušencem, vendar so jih kmalu opustili v korist bolj potrošniško usmerjene serije EasyShare, katero je očitno navdahnila modernistična šola industrijskega oblikovanja. Vendar pa so bili novejši modeli, kot je 3-megapikselski DX3900, le nekoliko preveč plastični.

Najnovejši LS420 predstavlja še eno odstopanje. Ker je kompakten, tanek in – heh – kovinske barve, daje občutek višjega razreda. CCD z dvema megapiskloma pod pokrovom ponuja skromno, a primerno ločljivost, krmiljenje pa je povsem preprosto. Na voljo je digitalni zoom in izbira načinov bliskavice, to pa je tudi vse.

To je preprost model nameri-in-slikaj, namenjen tistim, ki nimajo pojma o fotografiji in se ne želijo preveč poglabljati vanjo. Fiksna fokusna leča (čeprav je na voljo 3x digitalni zoom) ponuja fiksen fokus, zato stvari hitro postajo zamegljene, če so bližje aparatu kot kak meter.

Na splošno pa so rezultati kar solidni, poleg tega pa LS420 ponuja nekaj značilnosti, ki niti niso tako slabe. Uporablja 8 Mb internega pomnilnika, čeprav obstaja tudi reža za večpredstavnostne pomnilniške kartice (žal ne CompactFlash). Za prenos slik fotoaparat preprosto postavite v postajo EasyShare (ki med drugim tudi napaja baterije) in pritisnete na gumb. Kodakove zmogljivosti prenašanja, brskanja in urejanja slik so osnovne, vendar povsem ustrezajo novincem.

LS420 je dobro izdelan in preprost za uporabo, vendar za ta denar ne ponuja dovolj zmogljivosti. Da, dobite filmski način, vendar drugje za tak denar dobite boljše zmogljivosti slikanja in lečo z zoomom.

Rod Lawton

→Podrobnosti

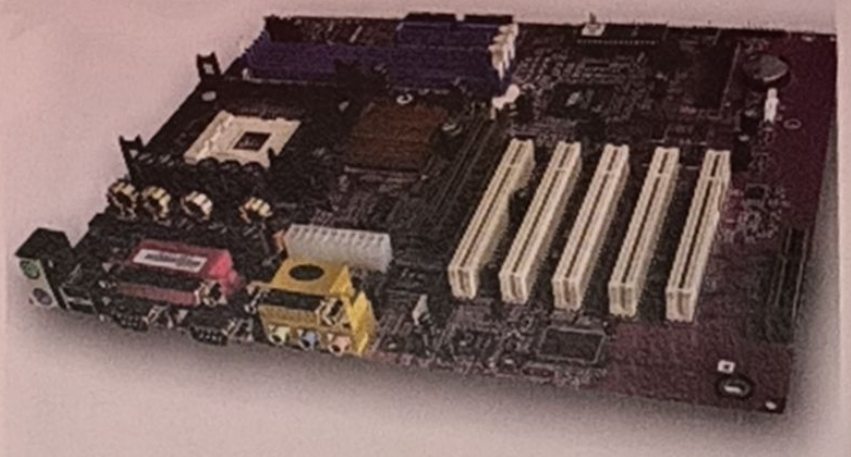
Značilnosti CCD z 2.1 megapiksla, 38 mm (ekvivalent 35 mm) f3.9 fiksna fokusna leča, 8 Mb notranjega pomnilnika, reža za večpredstavnostno pomnilniško kartico (ta ni priložena), li-ion baterija, bazna postaja za polnjenje baterij/prenašanje slik, filmski način s snemanjem zvoka
Na spletu www.kodak.com

PCFOcena

↗Preprosta uporaba, kakovostna izdelava, filmski način
↙Ni optičnega zooma, nima kreativnih možnosti

»Preprost za uporabo, vendar ravnotežje med kakovostjo in ceno marsikomu ne bo po godu.«

80%



ECS ELITEGROUP P4VXAD

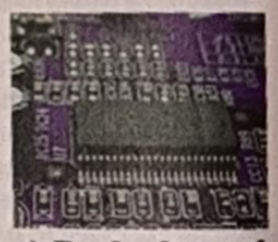
23.520 SIT ECS Elitegroup

Po obširnem supertestu desetih plošč prejšnji mesec, smo si tokrat ogledali še eno ploščo proizvajalca ECS Elitegroup, namenjeno procesorjem Pentium 4, ki tokrat prihaja s še eno izmed mnogih čudnih oznak za plošče – ECS P4VXAD. Proizvajalec ECS je znan bolj po stabilnih in zanesljivih ploščah, kot po hitrih in navijalskih, zato nas je zanimalo, kako se bo izkazala njihova nova ponudba.

Plošča je zgrajena okoli nabora VIA (VIA P4X266 + VT8233A) in omogoča uporabo pomnilnika DDR v sistemu s Pentiumom 4. Za pomnilnik imamo na voljo tri podnožja DIMM, v katera lahko vtaknemo pomnilniške module DDR266. Za razširitvene kartice je na razpolago pet razširitvenih mest PCI, eno mesto AGP 4x in eno mesto CNR (za modem ali kaj podobnega). Na plošči je integrirana tudi z AC97 združljiva zvočna kartica, Promisov krmilnik RAID ATA100 (PDC20265R) ter Realtekova mrežna kartica 10/100 Mbps. Tudi vmesnik IDE ATA133 je na plošči, žal pa tega standarda RAID krmilnik ne podpira.

Plošča nadalje podpira štiri vmesnike USB, od katerih sta dva integrirana na plošči, dva pa sta zunanja. Žal ni priložen kabel z vtičnicami za zunanje priključke USB, prav tako plošča ne podpira standarda USB 2.0. Kar zadeva namestitev in delovanje je plošča delovala in se namestila brez kakršnih koli problemov, pa tudi delovanje je bilo stabilno in zadosti hitro. Seveda je tudi tokrat jasno, da Elitegroup plošče tudi tokrat ni namenil zagretim igričarjem in navijalcem, bo pa zanesljivo dobro služila v kakšnem pisarniškem računalniku, kjer sta pomembna predvsem zanesljivost in nemoteno delovanje.

Daniel Čeh-Ambruš



→Podrobnosti

Vezno čipovje VIA P4X266 + VT8233A
Pomnilnik 3 podnožja DIMM za pomnilnik DDR266 (do 3 Gb)
Razširitvene možnosti **5xPCI,** 1xAGP(4x), 1xCNR, 4xUSB
Dodatki Promise (PDC20265R) krmilnik ATA100 RAID, zvočna kartica, mrežna kartica
Priloženo Navodila, kabel za mehki disk, ATA100 kabel, navadni IDE kabel, CD z gonilniki in programsko opremo (CDGhost, Media RingTalk, Language Genius, PageABC, PC DJ, Recovery Genius, Super Voice, PC-Cillin 2000).
Na spletu www.ecs.com.tw
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

PCFOcena

↗Stabilnost, vgrajen krmilnik RAID in mrežna kartica
↙Nima USB 2.0, ne podpira pomnilnika PC2700.

»Primerna za sestavljanje zanesljivih sistemov, saj prihaja z vgrajeno mrežno kartico in RAID-om.«

74%

PANASONIC KX-P7100

109.800 SIT Panasonic

Kar takoj moram povedati, da nas je KX-P7100 presenetil z vgrajenim modulom za obojestransko tiskanje in pladnjem za 250 listov, v naslednjem trenutku pa smo bili razočarani nad neimpresivnimi gonilniki, v katerih so poleg pomanjkanja natančnejših nastavitev moteče še slovnične napake, pa tudi sama hitrost in kakovost tiskanja nista ravno vrhunski. Prav zato je škoda, da se relativno ceneni Panasonic ne more kosati s konkurenco, ki je le nekoliko dražja.

Spet nas preseneča, da se proizvajalci odločijo varčevati pri tiskalniških kablih, saj ga kljub podrobnemu brskanju s trikoderjem nismo odkrili. Panasonicov "laser" lahko z računalnikom povežete preko paralelnega ali USB kabla, sami pa vam priporočamo slednjega, saj je tiskanje za odtenek hitrejše. Škatlasti KX-P7100 izgleda kot drugi običajni namizni laserski tiskalniki, z izjemo že omenjenega podajalnika papirja, na katerega lahko med drugim naložite 30 ovojnic ali 20 prosojnic. Za kaj debelejšega, kot so recimo nalepke, boste morali medij sami podati v tiskalniška usta. Seveda je največja prednost vgrajen modul za obojestransko tiskanje, ki je v tem tiskalniškem razredu redkost.

Žal pa so zmogljivosti popolno razočaranje. Čeprav proizvajalec trdi, da tiskalnik zmore natisniti 14 str/min, je prava vrednost slabih 8 strani na minuto. Besedilo je dovolj kakovostno, čeprav so črke nekam tanke in malce premalo ostre. Po drugi strani je izpis slik bledikast, pa tudi pomanjkanje kontrasta je čutiti, čeprav je Panasonic kombinacijo besedila in slike pljuval s hitrostjo 10 strani na minuto, kar je zelo dober rezultat. Potrošni material je v primerjavi s HP-jem relativno poceni.

KX-P7100 bi bil zaradi cene in vgrajenega modula za obojestransko tiskanje zelo privlačna izbira za podjetnike, vendar pa nizka hitrost in ne preveč dobra kakovost izpisa to privlačnost povsem zbijeta. **Boštjan Uršič**

→Podrobnosti

Značilnosti 600 x 600 dpi, najvišja hitrost tiskanja 10 str/min, podajalnik za 250 listov, 2 Mb pomnilnika, zagonski čas 25 sekund
Dimenzije 399 x 390 x 254 mm
Teža 10 kg
Na spletu www.panasonic.com
Prodaja Aroba d.o.o., (01) 548 48 48

PCFOcena

↗ Modul za obojestransko tiskanje, poceni potrošni material
↙ Nizka kakovost izpisa, ne ravno šokantna hitrost

»Nekatere lepe značilnosti, a gre na splošno za povprečen tiskalnik.«

73 %

"GRAND THEFT AUTO 3 JE RAZKRIL IDEJO O TRADICIONALNI IGRI." - IGN.COM

"NEVERJETNA IGRA" - NEW YORK TIMES

"MAFIJSKA MOJSTROVINA" - MAXIM

VideoToP
www.videotop.si

PC CD ROM

PlayStation.2

Trdi diski

Disk kupujete, pravite? Prav, tale mini test vam bo pomagal, da vidite, kaj je smiselno kupiti. Toda, ne mine vsak nakup brez rahlih zadreg, predvsem če je računalnik rahlo starejši. Ne veste, kaj pomeni ATA100 ali 133? Aha, očitno bo potrebno nekaj izobraževanja.

Torej, če kupujete sodoben računalnik s pripadajočo osnovno ploščo (po možnosti kupljeno po nasvetu PCF), potem ne bo problema. Kupite želeni disk, odštejete denar, vstavite disk v računalnik in se lahko začnete veseliti. Pri nadgradnjah obstoječih sistemov pa lahko pride do raznih težav. Kot prvo lahko pride do nepodprtosti diska s strani osnovne plošče. To se bo dogajalo kakšnim izmed prvih plošč za Pentium II/Celeron, ki bodo podpirale diske samo do velikosti 37 Gb. V takem primeru je potrebno oddirveti na spletno stran proizvajalca, pogledati po najbolj svežem BIOS-u in upati na najboljše. Če po posodobitvi ni nič boljše, boste morali kupiti novo ploščo. Nadalje vas čaka naslednja past pri starejšem računalniku. To je pomanjkanje podpore novim protokolom za pogovor s trdimi diski in zadnji v navadni seriji je ATA133. Če vam plošča podpira samo ATA33, bo nov disk sicer deloval, toda še zdaleč ne boste dosegali rezultatov, podobnih tem tu. Disk bo pač prisiljen v počasno delovanje, ker osnovna plošča ne zna delovati hitreje. Nazadnje pa lahko pride tudi do zaviranja s strani preostalih komponent v sistemu. Tu so predvsem mišljeni starejši trdi diski. Na tem mestu obveščam vse: stare diske raje prodajte, saj bodo v sistemu v več kot 80 odstotkih primerov zavirali nov disk in boste zaradi tistih 4.3 Gb izgubili dobršen del hitrosti.

Naj ob tej priliki zapišem še kakšno o hlajenju. Čisto vsi diski na tem testu se vrtijo pri 7200 obratih na minuto. To pomeni dosti porabe energije in dosti segrevanja zaradi upora. Če boste disk zadegali v majhno ohišje, kjer bo stisnjen ob gibki disk, obložen z IDE kabli in bo nasploh životaril v luknji, v katero zrak sploh ne pogleda, potem vedite, da bo ta disk kmalu odpovedal. Poskrbite za ustrezno hlajenje teh novih zverin.

Andrej Potočnik

→WESTERN DIGITAL WD800JB
Velikost 80 Gb
Vrtljaji na minuto 7200
Medpomnilnik 8 Mb
Dostopni čas 12.8 ms
Hitrost prenosa podatkov 40.7 Mb/s
Na spletu www.westerndigital.com
Prodaja Mlacom 01/5008775

WESTERN DIGITAL WD800JB

37.800 SIT Western Digital

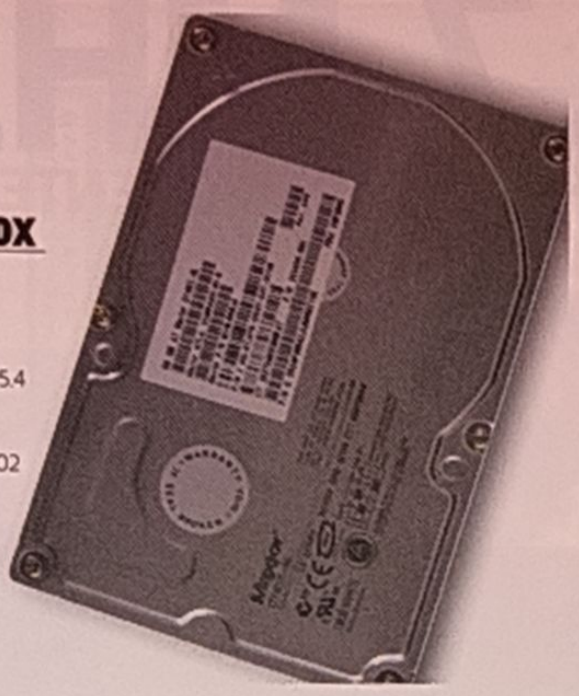
No, nekdo pa mora zmagati na testu. Tokrat je to Western Digitalov model »special edition«. Od cenejšega in manj zmogljivega bratca se razlikuje po količini medpomnilnika, ki znaša kar 8 Mb. Saj vam je lahko jasno, več medpomnilnika pomeni hitrejše delovanje, mar ne? Res je tako.

Tale disk kar kliče po povezavi dveh v diskovno polje RAID 0, ki vas bo razveselila z praktično najvišjo hitrostjo diskov ta čas. Pri WD-ju prisegajo na podporo ATA100 in vso sodobno varnostno navlako, kot je SMART in njemu sorodne tehnologije. Na testu se je disk odrezal zelo dobro, saj je uspel prehiteti dosedanjega prvaka, ki je prihajal iz IBM-ovih logov. Predvsem se tistih 8 Mb medpomnilnika pozna pri intenzivnem delu z diski, še najbolje se bodo počutili pri kakšni obdelavi videa. Ima pa Western Digitalova serija Caviar eno neprijetno lastnost. Ko se sistem izključi, disk izpusti iz sebe strašljiv zvok, ki spominja na padec nečesa kovinskega na dno računalnika.

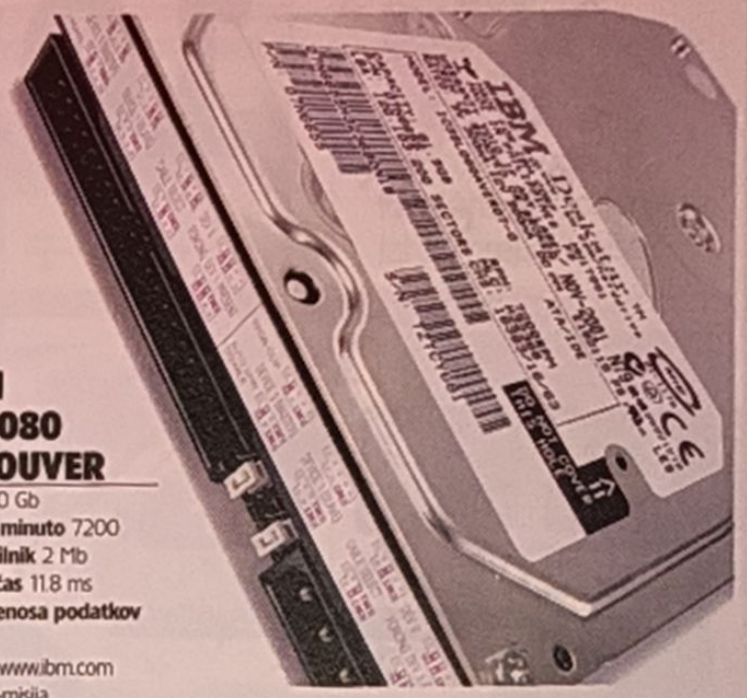
↗ Velika količina medpomnilnika, hitrost
↙ Lahko bi imel nižji dostopni čas

»8 Mb medpomnilnika mu daje prednost pred ostalimi.«

88%



→**MAXTOR D740X**
Velikost 80 Gb
Vrtljaji na minuto 7200
Medpomnilnik 2 Mb
Dostopni čas 12.2 ms
Hitrost prenosa podatkov 35.4 Mb/s
Na spletu www.maxtor.com
Prodaja PC H.and 01/5300802



→**IBM IC35L080 VANCOUVER**
Velikost 80 Gb
Vrtljaji na minuto 7200
Medpomnilnik 2 Mb
Dostopni čas 11.8 ms
Hitrost prenosa podatkov 38.1 Mb/s
Na spletu www.ibm.com
Prodaja E-misija 01/8303531

→**WESTERN DIGITAL WD800BB**
Velikost 80 Gb
Vrtljaji na minuto 7200
Medpomnilnik 2 Mb
Dostopni čas 13 ms
Hitrost prenosa podatkov 36.2 Mb/s
Na spletu www.westerndigital.com
Prodaja Mlacom 01/5008775

→**SAMSUNG SV8004H**
Velikost 80 Gb
Vrtljaji na minuto 5400
Medpomnilnik 2 Mb
Dostopni čas 13.1 ms
Hitrost prenosa podatkov 35.7 Mb/s
Na spletu www.samsung.com
Prodaja Chip d.o.o. 03/7121200

MAXTOR D740X

34.090 SIT Maxtor

Podjetje Maxtor je seveda tudi dobro znano. Velja za trenutno edine, ki podpirajo standard ATA133, kateremu se ostali vztrajno izogibajo. Prav tako se ponašajo nove serije s super-tihim ležajem, ki uporablja ne vem kako posebno deviško olje. Kako najti to serijo, ki ni posebej označena? Povem vam, težko, saj tudi uvozniki ne vedo tega. Disk se obnaša spodobno, čeprav je kmalu jasno, da zaostaja za ostalimi. Očitno podpora ATA133 ne pomeni tolikšne pospešitve, kot so pri Matroxu predvidevali.

↗ Podpora krmilnikom ATA133
↙ Počasnejši, kot bi pričakovali

»Prehod na ATA133 ne pomeni bistvene prednosti.« **82%**

WESTERN DIGITAL WD800BB

35.000 SIT Western Digital

WD je tudi eno izmed zelo popularnih podjetij. Pri nas so si ustvarili slabo ime v času diskov velikosti 4.3 Gb in 6.4 Gb. Marsikdo še danes ne zaupa Western Digitalu, sploh pa ne tega podjetja omenjati naši Barbari , ki ob njem začne takoj škripati z zobmi. Prav upam, da se podobno ne bo zgodilo IBM-u. Drugače je disk spodobno hiter, je pa potrebno priznati, da tudi ni med najhladnejšimi na tem testu. Če boste kupili dva in jih namestili skupaj, boste opazili, da bosta diska počasnejša, kot pa če bi ju ločili.

↗ Sodoben disk, hiter prenos podatkov
↙ Segrevanje postane kmalu prekomerno

»Da se le ne bi ponovila zgodba o 4.3 in 6.4 Gb diskih.« **83%**

IBM IC35L080 VANCOUVER

33.300 SIT IBM

O mrtvih vse dobro, pravi pregovor. OK pretiravamo, toda zadnje čase se je mnogo ljudi razžalostilo nad IBM diski. Znane so odpovedi celih serij diskov, začele so se predvsem s serijo DTLA, nadaljevale z serijo Ericsonov, medtem ko ima serija Vancouver probleme s pregrevanjem in odpovedjo ležajev motorja. No, kot je sedaj dobro znano, se je IBM lotil enostavne politike prodaje svojih manufaktur, kupec pa je postal Hitachi. Če bodo diski še naprej prihajali pod imenom IBM, bo še vse v redu.

↗ Hitrost, zmogljivost, cena
↙ Žal serije pešajo pri zanesljivosti

»Eden najhitrejših diskov, če ga boste le ustrezno hladili.« **85%**

SAMSUNG SV8004H

34.990 SIT Samsung

Zadnji izmed diskov na tokratnem testu pa je Samsung. Podjetje in čislano zaradi svoje hitrosti ali inovativnosti, pač pa zaradi svoje zanesljivosti. Res je tako, mnogokrat slišimo, da kdo potarna zaradi počasnosti diska, toda nikoli ne slišimo, da bi tak disk odpovedal. Vedeti pa je treba, da je žrtvovana hitrost, kajti v primerjavi s konkurenco Samsungov model deluje rahlo zaspano. Če ga boste izbrali, vedite, da vas ne bo bolela glava od neljubega pričakovanja odpovedi diska. Počasi se daleč pride, pravi lep slovenski pregovor.

↗ Kvaliteta in zanesljivost sta Samsungova tradicija
↙ Disk je počasen, marsikdo bo tarnal nad njim

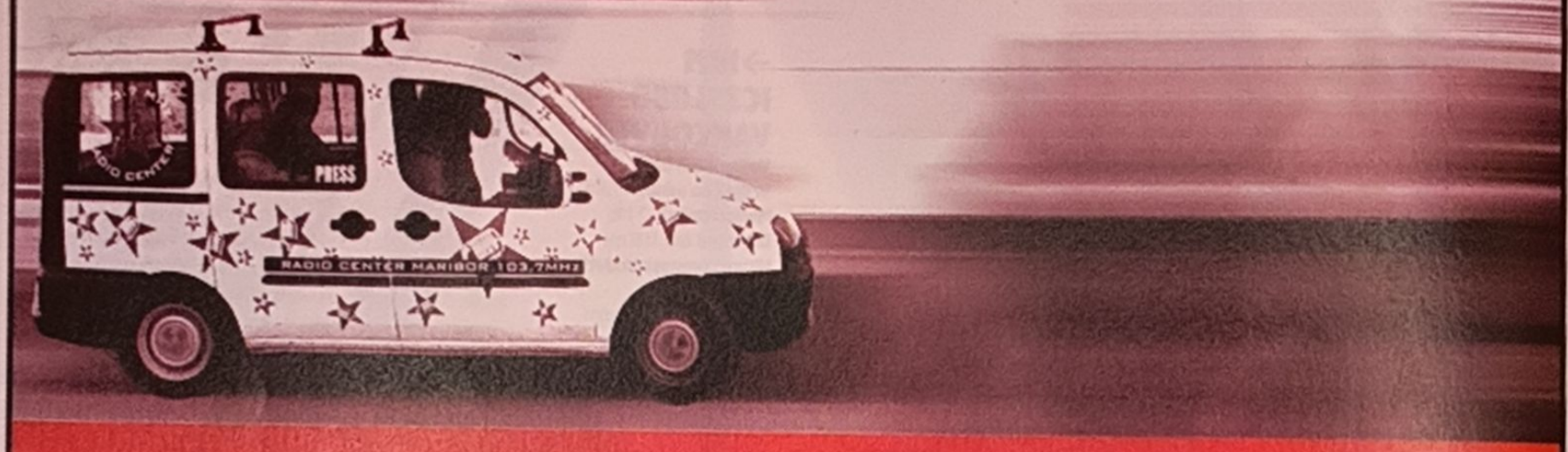
»Je počasen, toda zanesljiv.« **80%**

Prvim trdim diskom v IBM-ovih PC-jih so po domače rekli Winchester, to pa zato, ker je imel izvirni pogon oznako 3030, enako kot winchesterka.

103.7 MHz RADIO CENTER

103,7 MHz

WWW.RADIOCENTER.SI



CENTER V AKCIJI

računalniški sistemi

dve leti garancije

AMD 950MHz 1100MHz

AMD Duron 1300MHz 1700P+

AMD Athlon 1900P+ 2100P+

izbor komponent po lastni izbiri

intel. 1000MHz 1500MHz

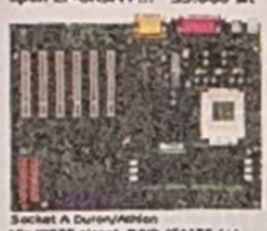
intel inside celeron 1800MHz 2000MHz

intel inside pentium 4 2266MHz 2533MHz

matične plošče Epox

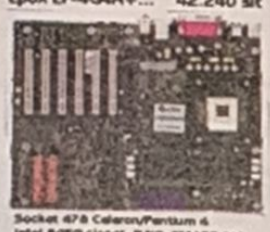
kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8K5A... 29.440 sit
Epox EP-8K5A+... 35.880 sit



Socket A Duron/Athlon
Via KT333 cipset, RAID ATA133 (+)

Epox EP-4G4A... 35.880 sit
Epox EP-4G4A+... 42.240 sit



Socket 478 Celeron/Pentium 4
Intel 845G cipset, RAID ATA133 (+)

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT
(GeForce4 MX440)... 20.900 sit
Inno3D Gf3 Ti200 64MB TVOUT
(GeForce3 Ti200)... 29.880 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 64MB DVI/TVOUT
(GeForce4 Ti4200)... 42.900 sit
Inno3D Gf4 Ti4200 128MB DVI/TVOUT
(GeForce4 Ti4200)... 50.900 sit
(GeForce4 Ti4200 VIVo)... 54.940 sit
Inno3D Gf4 Ti4400 128MB VIVo
(GeForce4 Ti4400)... 76.680 sit

Z veseljem vas obveščamo, da je podjetje Mlacom dne 16. septembra preselilo poslovanje na novo lokacijo, kjer so tako strankam kot zaposlenim na voljo veliko večji prostori kot doslej!

Napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

EG-365AX ActPFC... 17.640 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 20.160 sit
EG-465AX ActPFC... 28.200 sit
EG-465AX ActPFC+FMA... 29.760 sit

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.176 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

6500-AlCu... 8.520 sit
6500-Cu... 11.400 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 7.440 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.520 sit

Fan Mate 1... 828 sit

ZM17-Cu... 5.520 sit

ohišja Chieftec

midi (serija CS601)

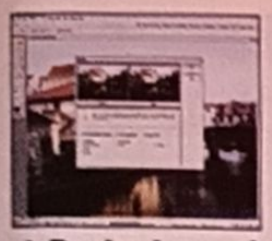
črn... 17.880 sit
moder... 19.560 sit
srebrn... 19.920 sit

big (serija CS2001)

črn... 23.400 sit
moder... 27.840 sit
srebrn... 26.280 sit

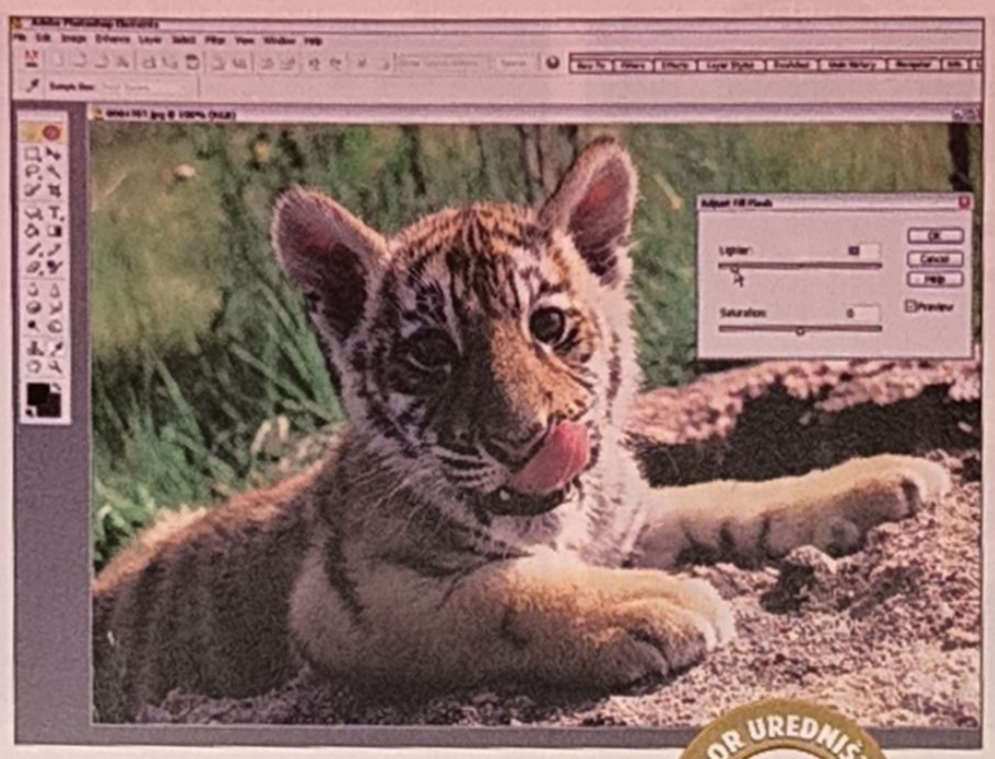
Mlacom d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!



→Podrobnosti

Značilnosti Temelji na *Photoshopu 7*, koristni nasveti in recepti, preprosta obdelava slik, združevanje slik za izdelavo panoram, izboljšan brskalnik po slikah
Splet www.adobe.co.uk
Prodaja Medija d.o.o., (01) 300 67 10



PHOTOSHOP ELEMENTS 2

25.000 SIT Adobe

Ali lahko vladar tržišča za urejanje slik osvoji tudi srednji razred?

Adobov Photoshop 7 je brez dvoma najmogočnejša aplikacija za urejanje slik. Gre za prvo izbiro grafičnih profesionalcev, ki kombinira visoko kakovostno urejanje slik s skoraj neskončno fleksibilnostjo.

A ker je program oblikovan za zadrte profije, vsekakor ni najbolj preprost za uporabo – zaploskajmo torej *Photoshop Elements 2*. Program spada v srednji razred programov za obdelovanje slik .

Popravek na hitro

Morda ste pomislili, da so *Elements* oguljena različica *Photoshopa 7*, vendar je takšno sklepanje napačno. V bistvu *Elements 2* avtomatizirajo številne stvari, ki jih *Photoshop* zmore in te stvari spremenijo orodja, zaradi česarnajpogosteje uporabljane naloge postanejo preprostejše. Nekatera orodja, kot je na primer odstranjevalec učinka rdečih oči, boste v *Photoshopu* zaman iskali.

Od začetka boste opazili, da so *Elements 2* veliko bolj prijazni od *Photoshopovega* grozljivega vmesnika. Paleta z nasveti ponuja opis vseh orodij, medtem ko paleta z recepti prinaša navodila za najpogostejše naloge, kot je recimo popravljanje fotografije. Izboljšan je tudi sistem pomoči; pa tudi nasveti so precej obsežni.

Ker je popravljanje neuspelih skeniranih ali digitalnih fotografij pri večini uporabnikov na prvem mestu, ponujajo sedaj *Elements 2* preprost ukaz, imenovan *Quick Fix* (nahaja se pod Enhance). Ostrino, kontrast, intenzivnost barv in druge nastavitve lahko nastavljate ročno ali samodejno, seveda pa obstaja tudi možnost za fine nastavitve vsake od karakteristik. Ogledate si lahko tudi barvne variacije, posvetlite celotno sliko ali le dele, popravite premočno osvetljenost ali pa spremenite imena velikemu številu slik na preprost način.

Vključili so tudi brskalnik s hitrim prikazom slik, ki se je pojavil šele v *Photoshopu 7*, a smo ga poprej poznali pri *Paint Shop Pro*. *Elements 2* sedaj lahko slike tudi samodejno pripravi za pošiljanje po elektronski pošti ter jih ustrezno pretvori in spremeni velikost.

Preprosto kot pasulj

Edino resnično novo orodje je Selection Brush, ki vam omogoča ustvariti izbrano področje tako, da ga enostavno pobarvate. Gre za preprost način izbire področja, ki pa se bo *Photoshop* mačkom zdel preveč poenostavljen v primerjavi z načinom Quick Mask. Večina orodij je doživela popravke, odstranjevalec rdečih oči pa je vedno najbolj učinkovito orodje, ki smo ga kdajkoli videli.

Ustvarjanje spletne grafike z *Elements 2* je sicer možno, vendar aplikacija ne ponuja prevelikega števila orodij in možnosti, namenjenih prav za splet. Pri zadevah z napredno spletno grafiko se *Photoshop 7* z vgrajenim *ImageReady 2*obnese neprimerno bolje.

Photoshop Elements 2 je izjemen program, ki ponuja veliko Photoshopove moči, vendar z veliko manj truda. Je natančen in prilagodljiv uporabniku – razen če se ne ukvarjate z izdelavo grafike za splet – istočasno pa je tudi neverjetno poceni. Če se odpravljate v svet urejanja grafike, bo prav tako odlična izbira, da spoznate Photoshopove naprednejše funkcije, na starejšega brata pa nadgradite, ko se boste počutili bolj domače. **PCF**

PCFOcena

↗Poceni, mogočen, preprost, temelji na standardu
↙Ne najbolj uspešen s spletno grafiko

»Boljšega uvoda v svet profesionalne grafike ni. Obvezen izbor za ambiciozne umetnike.«

92%

Ptiči v akciji

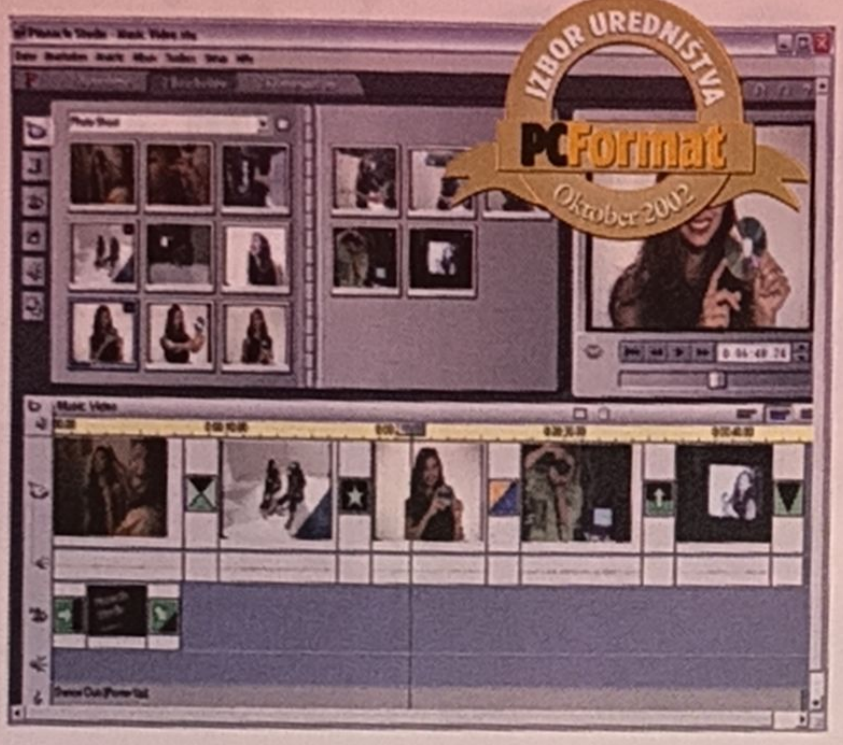
Izberi, reži, prilepi, končano. Je urejanje slik lahko preprostejše?

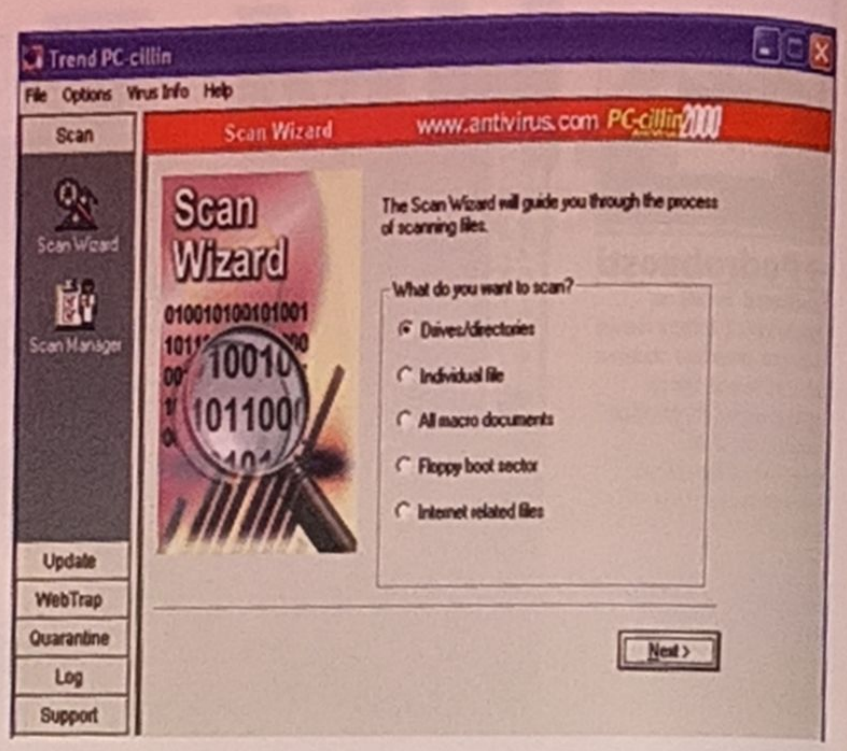
01 **Izbrali bomo orodje Selection Brush in z njegovo pomočjo izrezali to papigo (ali kar koli že je). Preprosto pobarvajte področje, ki ga želite izbrati, ter ob robovih zmanjšajte velikost čopiča za natančnejši nadzor.**

02 **Shranite izbor, ga kopirajte v odložišče in naložite to fotografijo tropskega otoka. Prilepite papigo iz odložišča in nova slika je sliki dodana v obliki nove plasti. Za tem lahko sliki spreminjamo velikost, jo vrtimo ali celo podvojimo, če si želimo več papig.**

03 ***Elements 2* vsebuje nov komplet čopičev v okviru orodja Impressionistic Brush, s pomočjo katerega lahko sliki dodamo naravne učinke, kot so recimo oblaki, ki smo jih dodali tukaj. Drugače pa si zapomnite, da je *Elements 2* bolj namenjen urejanju slik in ne toliko risanju.**

Burning Pixel Productions so 1996 ustvarili slavnega plešočega dojenčka, ki je v pleničkah poplesaval na različne skladbe. Ta dojenček je bil navdih za mnoge ustvarjalce animiranih GIF-ov v 90-ih.





PINNACLE STUDIO 8.1PC-CILLIN 2002

Pokličite Pinnacle

15.000 SIT Trend Micro

Pinnacle si je svoje poslanstvo na nižjem delu tržišča za urejanje videa zastavil nekako takole: dominacija. Na naše mize smo dobili Studio 8.1, s katerim poskušajo DV urejanje narediti še preprosteje. Vmesnik je preprost kot le kaj in je razdeljen v tri področja: zajem videa, urejanje in snemanje filma. Zajemate lahko iz DV ali analognih virov in sicer neposredno v formatu DV, MPEG ali v pregledni obliki.

Tudi urejanje je preprosto – potegnite odlomke in jih izpustite v za to določen del zaslona. Odlomke lahko režete posamično ali pa jih preurejate v načinu časovnega traku. Program ponuja ločene steze za video, avdio, napise, govor in glasbo, na vsakem odlomku pa je možno hitro urejanje z menijem, ki se odpre ob desnem kliku. Na voljo so učinki, kot so spreminjanje kontrasta, počasen in hiter posnetek, zamegljevanje in drugi.

Studio 8.1 prinaša orjaško bazo prehodov med prizori – od uporabnih, do takšnih, ki na trenutke že pretiravajo – na voljo pa je tudi zbirka izdelanih napisov ter zvočnih učinkov. Uporabno orodje je tudi SmartSound, ki na osnovi vaših želja ustvari glasbeno podlago, ki bo pokrivala celoten video posnetek.

Ko ste z urejanjem končali, lahko svojo umetnino posnamete v obliki DV ali MPEG. Snemate lahko neposredno na trak v DV kamkorderju, ga izvozite v Windows Media ali RealVideo načina ali pa shranite na disk za kasnejše urejanje. Studio podpira načine VideoCD, S-VCD in DVD, tako kot same napise pa lahko tudi DVD menije ustvarite v samem programu, če vam slučajno priloženi primeri niso všeč (ne bodo vam).

Studio 8.1 je prijazen do uporabnika, vendar ne omejuje njegove domišlije, hkrati pa ponuja zadosten nadzor nad delom, ne da bi postal prezapleten. Priporočamo za amaterske uporabnike. **PCF**

→Podrobnosti

Značilnosti Uvaža in ureja DV, analogni, MPEG-1 in MPEG-2 video, urejanje povleci-in-spusti, načrt časovnga traku, več kot 100 prehodov in učinkov, program *TitleDeko* za napise in zaslon DVD, korekcija barv, orodje SmartSound za izdelavo glasbe, snemanje na kaseto, disk

Potrebuje PIII-500, 128 Mb RAM

Na spletu www.pinnaclesys.com

Prodaja ZAK d.o.o., (01) 5685-170

PCFOcena

↗Odličen vmesnik, dober nadzor, veliko možnosti

↙Povprečne predloge

»*Studio 8.1* naredi urejanje filmov preprosto, ne da bi pri tem žrtvoval zmogljivosti.«

90%

Da ne bo pomote, o zmogljivostih in učinkovitosti protivirusnega dela programa sploh ne dvomimo, vendar je sam program zelo kompleksen, tako da ga uporabniki *Norton AntiVirusa* na prvi pogled ne bodo marali, obenem pa nam je povzročil kar nekaj težav. Iz neznanega razloga je po namestitvi *PC-Cillina* naš drugače povsem stabilen uredniški stroj pogosto zmrzoval, obenem pa je javil prisotnost virusa tudi v primeru, ko smo ga namenoma zavajali. Program uporabnika ščiti pred nadležnimi kontrolniki ActiveX in javanskimi programčki, vendar to pogosto pomeni sesutje operacijskega sistema – a kot kaže je težava omejena na *Netscape 6.0.1*.

Drugače pa gre za izjemno zmogljivo orodje, ki bi ga priporočali vsakemu ozaveščenemu uporabniku računalnika. Modul za iskanje virusov je hiter kot Nortonova izvedba in tako kot omenjeni konkurent omogoča posodabljanje definicij, četudi na sistem niste prijavljeni kot administrator. Poleg protivirusnega orodja zadeva vsebuje tudi osebni požarni zid, s katerim lahko celo blokirate specifične internetne naslove. Privzeta nastavitev posodabljanja protivirusnih podpisov in požarnega zidu je vsakih 10 minut, kar zagotavlja maksimalno zaščito računalnika. Če pa uporabnik meni, da je virus ušel skozi *PC-cillinovo* zaščitno mrežo, lahko vključi modul Emergency Lock, s katerim v trenutku zablokira dostop do interneta. Creme de la creme pa predstavlja novost – modul za brezžično komunikacijo, s katerim lahko zaščitite tudi svoj dlančnik.

Sam vmesnik je lepo oblikovan in intuitiven, obenem pa prilagodljiv več vrstam uporabnikov. Enako lahko trdimo za okno z nastavitvami, škoda pa, da je dialog z nastavitvami za načrtovanje operacij skrito v razvejanem drevesu menijev, čeprav gre za tako uporabno funkcijo, da bi morala biti takoj vidna. **PCF**

→Podrobnosti

Značilnosi Iskanje in odpravljanje virusov, osebni požarni zid z blokiranjem naslovov, modul za brezžično povezavo, takojšnje posodobitve

Potrebuje Pentium 133 MHz, 32 Mb RAM, Windows 95 OSR2

Želi PII 300 MHz, 64 Mb RAM, Windows XP

Na spletu www.trendmicro.com

Prodaja REAL Security d.o.o. (02) 234 74 74

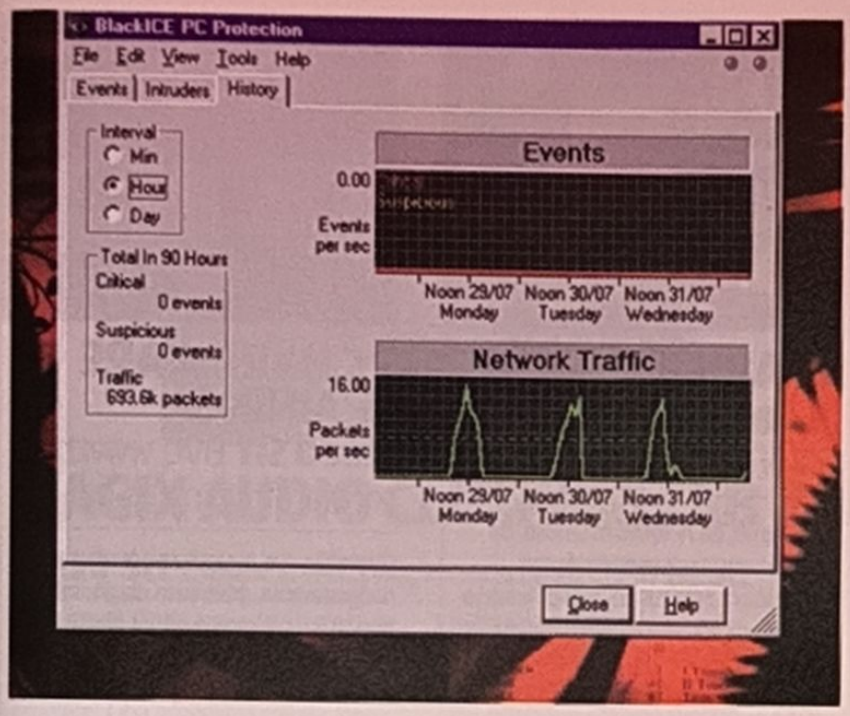
PCFOcena

↗Odlična zaščita pred virusi, osebni požarni zid, hitrost

↙Nestabilnost na nekaterih sistemih, slabosti vmesnika

»Odlična protivirusna zaščita, ki pa ni brez majhnih pomanjkljivosti.«

84%



BLACKICE PC PROTECTION

13.000 SIT Internet Security Systems

Kot sedaj že morate vedeti – več časa ko preživite na spletu, bolj potrebujete požarni zid med vami in vsemi inkarnacijami zla, ki prežijo na nedolžne in naivne duše. Požarni zidovi na več načinov ščitijo vaš računalnik. Najprej napadalce odbijejo tako, da prežijo na vsako sumljivo dogajanje, ki bi vam lahko škodilo in ga uničijo ali pa vas opozorijo, da izključite povezavo. Večina to počne tudi znotraj vašega računalnika in preprečujejo trojanskim konjem (vrsta škodljive programske kode) pošiljanje vaših zaupnih podatkov. Končno vaš računalnik še prikrijejo, skrijejo njegova ranljiva vrata in hekerjem zaprejo pot.

V primeru BlackICE, pa lahko tudi znorite. Čeprav modul s požarnim zidom deluje čisto dobro, pa je opevana nova značilnost – zaščita aplikacij – prava nočna mora. Zamisel ni slaba: kadar koli se program zažene, se sproži BlackICE in vas poprosi za dovoljenje in tako prepreči zaganjanje vsemu, česar niste zahtevali. Težava je v tem, da to naredi vsakič, ko se program zažene – četudi se noče povezati z internetom in če ste ga pognali sami.

Vendar pa to ni edini problem tega programa – gre namreč za mešanico prevelike količine informacij za neizkušene uporabnike in premajhnega števila orodij za veterane – vendar na tako nagnetenem trgu ne moremo priporočati nobenega požarnega zidu, če nima kakšne posebej izstopajoče značilnosti. Zaenkrat se odločite za kombinacijo požarnega zidu in protivirusne zaščite ali pa naložite brezplačen požarni zid z našega diska. **PCF**

→Podrobnosti

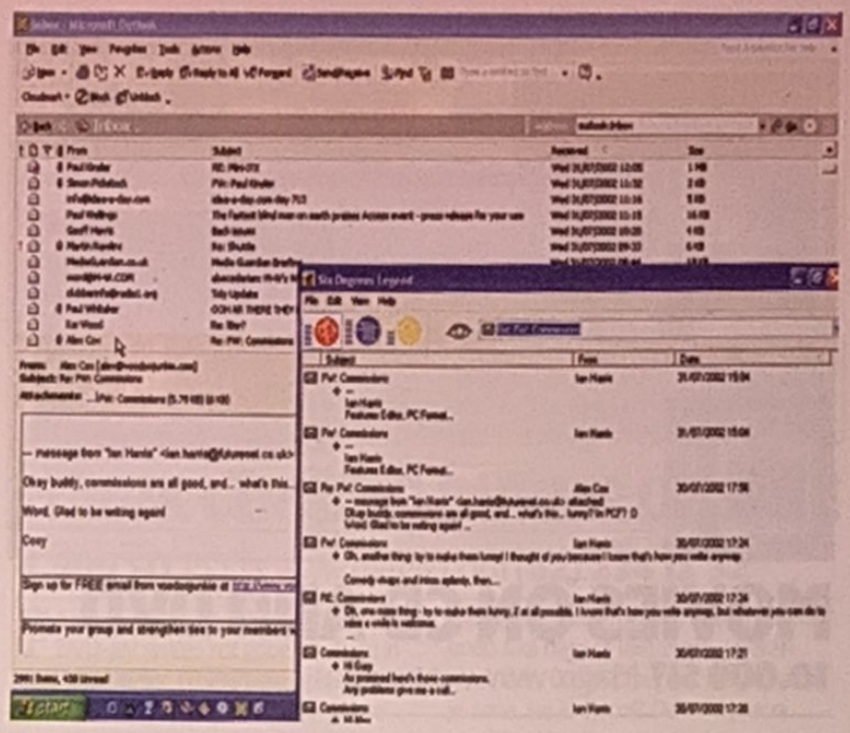
Spremljanje prometa Prihajajoči in odhajajoči, nalaganje programov
Vnaprej nastavljene varnostne možnosti Previdno, zaupljivo, paranoidno, živčno
Alarmi Vidni, slišni, ikona v opravilni vrstici
Zapisovanje dokazov Zgodovina in spremljanje za nazaj
Na spletu www.iss.net

PCFOcena

↗Mogočna sporočilna orodja po napadu
↙Nadležna zaščita aplikacij

»Ne prav slab, toda povsem nenavdušujoč program. Nabavite si kaj boljšega.«

67 %



SIX DEGREES

29.000 SIT Creo

Kot da Outlook že tako ne bi vseboval dovolj dodatkov, pride še Six Degrees, orodje ki samodejno povezuje sporočila, datoteke in ljudi. Ime izhaja iz verovanja, da vse ljudi povezuje šest stopinj ločevanja – tako vas npr. šest skupnih prijateljev in znancev povezuje z Georgom Bushem, kar je precej srhljiva misel – vendar smo o tem že zapisali nekaj v tokratnih Novicah. Sam program Six Degrees je manj dramatičen, saj gre za priročno orodje za nadzorovanje poštnih stikov in priponk. A če je dovolj uporaben za 30 tisočakov, je že drugo vprašanje.

Vmesnik je zelo Macovski, kar samo po sebi ni slaba stvar, vendar se je programa potrebno privaditi. Glavnemu delovnemu prostoru pravijo »Legend« (zakaj le?), ikone pa niso posebej intuitivne. Six Degrees najbolje deluje, ko morate poiskati sporočila specifičnega pošiljatelja ali izkopljete priponko, ki so jo poslali. Nekatere vrnjene asociacije so zelo bizarne, saj priporočajo nadaljnje možnosti filtriranja. Vse skupaj lahko hitro postane preveč okorno: osredotočite se na nekoga, ki je dobil kopico pošte in nenadoma je stvar povezana tudi z drugimi, ki so dobili pošto. Ugotovili smo tudi, da nam je program upočasnil računalnik. Zato pa je zadeva lepo integrirana v Outlook, asociacije pa preprosto prikličete s klikom na sporočilo v mapi s prejetimi sporočili.

V principu gre za dobro idejo, vendar privlačnost Six Degrees upade z visoko ceno, dejstvo pa je, da deluje le z Outlookom, ne pa s priljubljenimi brezplačnimi aplikacijami kot sta Outlook Express in Eudora. Omejen je tudi na Windows 2000 in XP. Dobro razmislite, preden nasedete privlačnim značilnostim. **PCF**

→Podrobnosti

Funkcije Orodje, ki odkriva odnose med elektronskimi korespondenti, priponkami in drugimi datotekami na PC-ju
Deluje z *Outlook, Microsoft Office*
Potrebuje 128 Mb, Windows 2000/XP
Na spletu www.creo.com

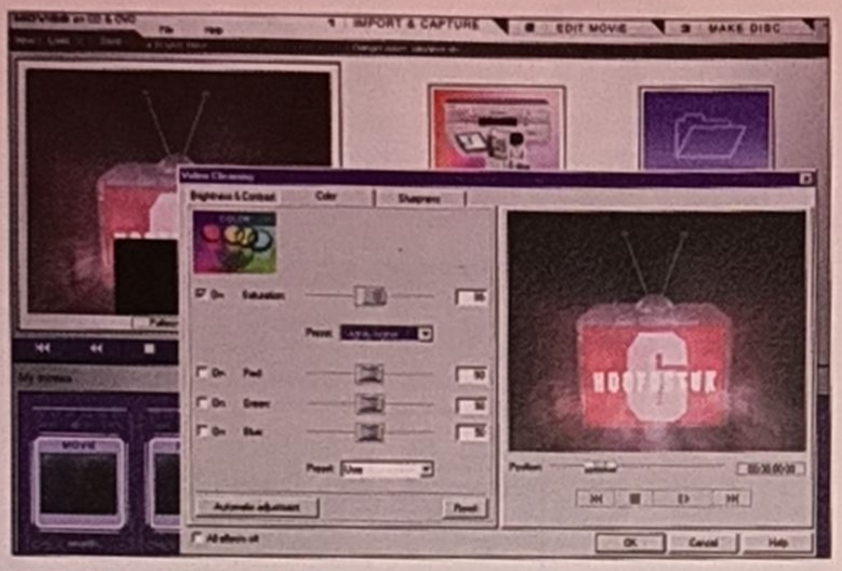
PCFOCena

↗Nikoli več ne boste izgubili stika ali priponke
↙Drag, deluje le s popolnim *Outlookom*

»Mogočen, a drag upravitelj elektronske pošte in stikov z nekoliko pisanim vmesnikom.«

75 %

Prve besede, ki jih je Thomas A. Edison spregovoril v fonograf, so bile prvi verz otroške pesmice Mary had a little lamb.



MOVIES ON CD AND DVD

10.000 SIT Magix www.magix.com

Na voljo je kar nekaj orodij, ki jih je lažje uporabljati kot *Movies on CD and DVD*. Izdelava videa je sicer preprosta: povlecite in spustite ga na časovni pas, ga obrežite in dodajte prehode. Ker je poudarek na DVD-ju, ima program orodje za izdelavo izbirnika, s katerim lažje preskakujete med posnetki, skupaj z običajnimi orodji za zajemanje slike in zvoka. Vsakdo lahko v enem večeru dojame osnove, čeprav boste za naprednejše projekte morali poseči po bolj dodelanih orodjih, ker pa je DVD dandanes že nekaj običajnega, lahko ta korak kar opustite.

↗ Preprost program za izdelavo DVD-jev
↙ Primitivne funkcije za urejanje videa

»Soliden, čeprav boste hitro prerasli njegov urejevalnik.« **82%**

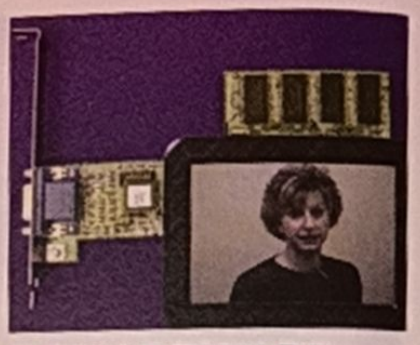
LEARN ICELANDIC

9.000 SIT EuroTalk www.eurotalk.co.uk

Priznajmo, da ni veliko možnosti, da boste morali kadar koli obvladati islandščino, zato pa ta serija pokriva še kopico bolj konvencionalnih jezikov. Vsebuje osnovne igre, s katerimi lahko vadite svojo tehniko stavčne strukture, iztiskate pa lahko tudi praktične primere deljenja in naloge. Vendar je poudarek na izboljšavi spretnosti, in ne na učenju iz ničle, zato absolutnim začetnikom priporočamo kaj drugega.

↗ Odličen način za vajo jezikovnih spretnosti
↙ Če teh še nimate, vam ne bo pomagal

»Spodobna serija za celotno paleto svetovnih jezikov.« **68%**



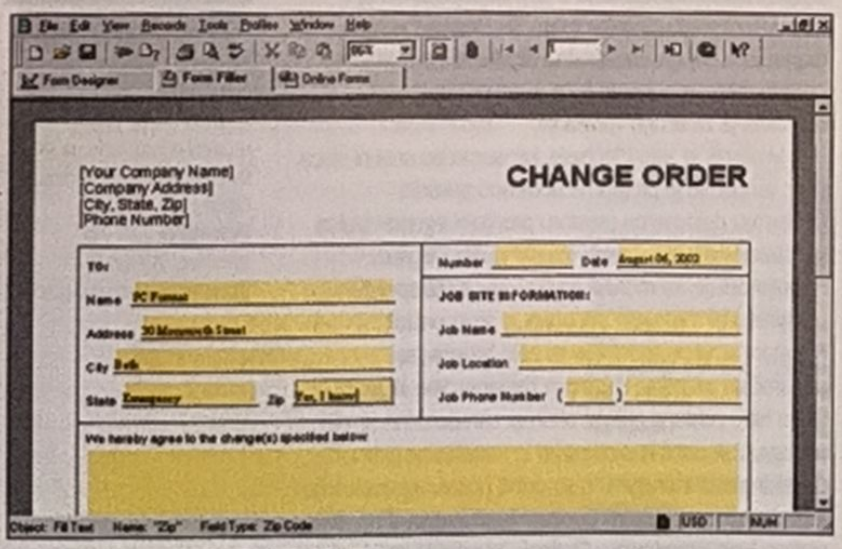
PC HARDWARE TRAINING

9.000 SIT BVG www.bvg-softwaretraining.co.uk

Uporablja dve metodi za učenje osnov nadgrajevanja, gradnje in diagnostike: fotografije s spremljevalnim govorom in kratki video posnetki zelo nekarizmatične voditeljice. Nasvetov ne morete natisniti in težavnost učnih primerov je zelo nestanovitna, saj kompleksne teme le povzame, pri preprostih pa zna izgubljati čas. Učenje je težavno, če pa je z računalnikom kaj narobe, stvar sploh ni uporabna. Raje si omislite dobro knjigo.

↗ Širok razpon tematik
↙ Slaba predstavitev, dvomljiva praktična raba

»Če vaš PC ne deluje, do tega tako ali tako ne morete dostopati.« **51%**



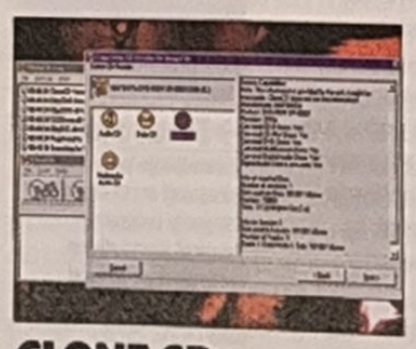
OMNIFORM

216.000 SIT Scansoft www.scansoft.com

Odlična stvar za sodobni management, saj lahko pretvarjate papirnate formularje v digitalno obliko in jih izpolnjujete na računalniku ali pa jih natisnete in izpolnite na tradicionalni način. Vsebuje kopico funkcij, ki prihranijo čas – recimo samodejno dokončevanje informacij o strankah med tipkanjem in – v različici Premium – podporo za tako razširjene formate kot so PDF, RTF in HTML. Formularji lahko vsebujejo tudi izračune – kot v preglednici – kar zmanjšuje nevarnost napačnih vnosov. Program sicer ni primeren za domačo rabo, jo pa lahko priporočimo manjšim podjetjem.

↗ Hitro in priročno izpolnjevanje formularjev
↙ Cenejši različici manjka precej značilnosti

»Odlična rešitev za zamudno izpolnjevanje formularjev.« **86%**



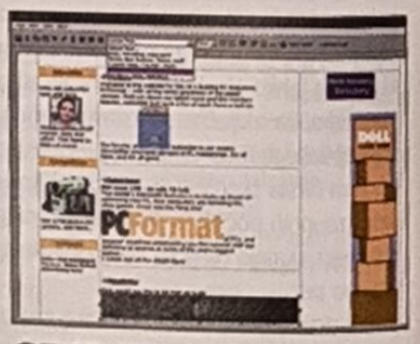
CLONE CD

9.000 SIT Elaborate Bytes http://elby.ch

Clone CD je odličen program za izdelavo varnostnih kopij podatkovnih in zvočnih CD-jev, ki je dandanes še posebej pomemben, saj založniki izdelujejo CD-je, ki jih je težko kopirati (saj ni, da bi podpirali kopiranje zaščitenega materiala). Čeprav ne deluje z vsemi CD-ji, pa imate večje možnosti za uspeh kot s kopirnim modulom v *Neru*. Še lepše pa je, da ima zadnja različica predelan in bolj intuitiven vmesnik.

↗ Intuitivno kopiranje CD-jev
↙ Kopiranje zaščitenih CD-jev ni vedno uspešno

»Vitalen program za izdelavo varnostnih kopij.« **87%**



SPIDERGEN

42.000 SIT Toragen www.spidergen.com

Spidergen je kombinacija WYSIWYG urejevalnika spletnih strani in orodja za FTP. Pomemben del je »urejevalnik« – čeprav lahko s *Spidergenom* preurejate elemente strani, urejate besedilo, vstavljate slike in počnete še kaj drugega, pa z njim ne morete izdelati povsem nove strani. Največja prednost aplikacije je oddaljeno delo, tako da lahko delate od koder koli, vendar le na statičnih straneh, zato je le malo možnosti za profesionalno rabo.

↗ Oddaljen dostop do spletnih strani in podatkov
↙ Le za statične strani, previsoka cena

»Dobra implementecija, vprašljiva vrednost.« **72%**

MAGIX AUDIO CLEANING LAB 3.0

5.990 SIT Magix www.magix.com **(02) 234 12 52**

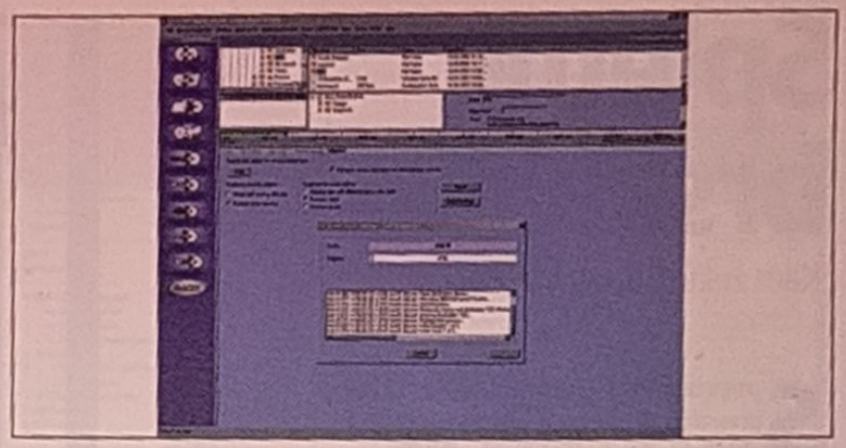
Če imate doma kup vinilnih plošč in starih kaset, na katerih je glasba, od katere se ne želite ločiti, imate problem. Oba omenjena medija sta namreč hudo občutljivi zadevi in ob prepogostem poslušanju se vam bo kaj hitro zgodilo, da bo šla vsa tako oboževana glasba rakom žvižgat. Zaradi tega vam priporočamo, da še zadnjič uporabite kasete in plošče ter si z Magixovim laboratorijem glasbo lepo shranite na CD-je.

Audio Cleaning Lab 3.0 vam bo pomagaj zajeti glasbo s starih medijev, skladbe prečistiti in shraniti v poljuben zvočni format. Uporaba je izjemno enostavna, za čisto prave začetnike pa sta na voljo še dva video posnetka, ki natančno prikazujeta delo s programom. Skladbe lahko očistite pokov, prasketanja in šumov, dodate pa jim lahko tudi cel kup zvočnih učinkov in jih konec koncev tudi popolnoma predelate. Zabavno orodje za lastnike kupa vinilk (beri: mene).

↗ Enostavna uporaba, primerna cena
↙ Premalo možnosti za zahtevne uporabnike

"Umirajoč gramofon in sesute vinilke ne bodo več rosile vaših očesc."

85%



MAGIX CD&DVD BURNR DELUXE

8.990 SIT Magix www.magix.com **(02) 234 12 52**

Programi za zapisovanje CD-jev in DVD-jev rastejo kot gobe po dežju in vsak proizvajalec programske opreme, ki ima kar koli opraviti z zvokom, je gotovo že izdal kakšno lastno izvedbo takšnega programa. In Magix ni nobena izjema.

In kaj ponuja *CD&DVD BurnR DeLuxe*? Iskreno povedano, ničesar, česar ne bi videli že pri drugih tovrstnih programih. Omogoča kopiranje, zapisovanje podatkov in glasbe, paketno zapisovanje, zapisovanje CD-jev v mešanem načinu (glasba in podatki) itn. S prepoznavanjem zapisovalnikov nima težav in ga ne mučijo nikakršni vidni hrošči. Ima pa *BurnR DeLuxe* eno veliko prednost pred podobnimi programi, in sicer enostavnost uporabe. Program odlikuje odličen vmesnik, v katerem se bodo tudi največji laiki znašli v nekaj sekundah. Druga prednost programa pa je cena, saj je *BurnR DeLuxe* precej cenejši od konkurence. Je pa res, da se vam ne splača presedlati, če posedujete vsaj približno ažurno različico podobnega programa (ki ste ga najverjetneje dobili ob nakupu zapisovalnika).

↗ Enostaven za uporabo, cenejši od konkurence
↙ Za DVD-je podpira samo format DVD-RW

"Program za zapisovanje, za uporabo katerega ne potrebujete doktorata."

85%

Aroba d.o.o.

Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju s podjetjem Aroba d.o.o prejmejo do **30% POPUST** na vse Panasonicove izdelke!

Info: 080 / 1590

NV-GS3EG

KX-FL502CX

KX-FLB752FX/CX-T

KX-FP152CX-D

Panasonic

Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848, Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si

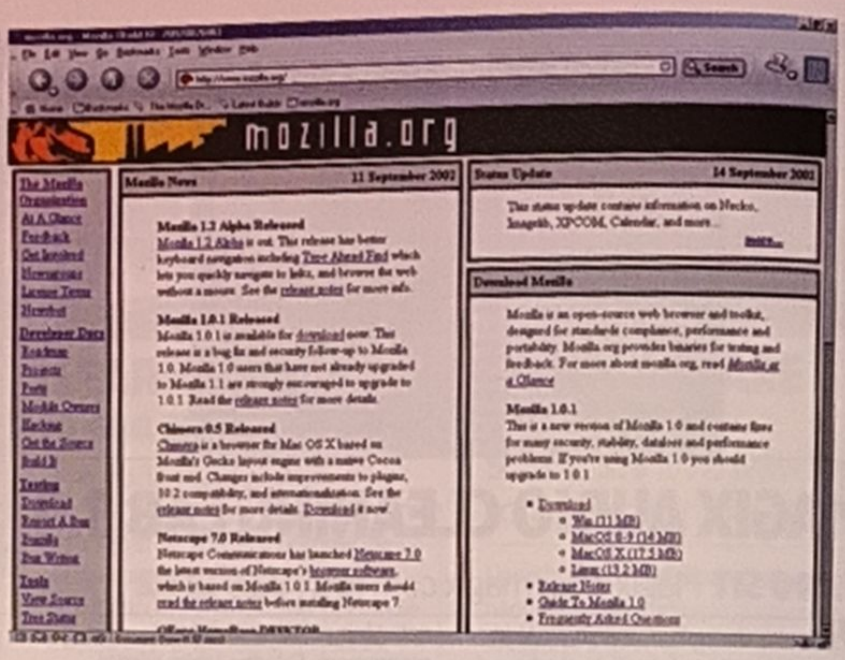
Spletni brskalniki

Kam želite odpotovati danes?

Spletni brskalnik je postal naš vsakdan. Za pregled dnevnih novic, vremena, elektronske pošte ter morda žgečkljivih slik. A to ni le majhen in nepomemben program. Število protokolov in standardov, ki jih mora brskalnik podpirati, raste dnevno. Tako je razvoj teh programov danes celo bolj pomemben, kot razvoj bolj "resnih" aplikacij.

Večina nas uporablja okolje *Windows*, zato posledično večinoma uporabljamo *Internet Explorer*, ki je vanj pač vgrajen. Če pa za trenutek damo prst na čelo, se nam porodi veliko vprašanje – kateri brskalnik bi uporabljali, če Microsoft brskalnika ne bi prilagal svojemu okolju? Tokrat smo vam želeli prikazati, ali se splača truditi z zamenjavo privzetega programa in smo tako v smrtonosno areno poslali programe *Mozilla 1.0.1*, *Netscape 7* in *Opera 6*. Vsak izmed omenjenih programov ponuja brezplačno različico (če le odmislimo stroške dostopa do interneta), kar vsem takoj prinese nekaj pik. Poleg tega, da je *Mozilla 1.0.1* brskalnik, je prav tako podlaga za razvoj spletnih programov, enako pa velja tudi za *Netscape 7*. *Opera 6* pa ni le še en brskalnik, saj prav tako izstopa od ostalih.

Nejc Dulmin



MOZILLA 1.0.1

Zastonj Mozilla.org

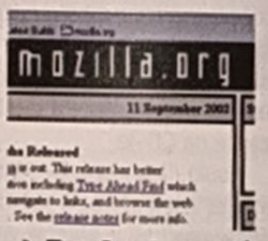
Prvi se je na mizi za seciranje znašel brskalnik s popolnoma razvito odprto kodo. Namestitvena različica zasede 11 Mb, kar ni pretirana velikost niti za tiste z navadno telefonsko povezavo. Zadeva se hitro namesti in že smo pripravljeni za napad na splet.

Grafični vmesnik precej spominja na Netscape, zaradi zgodovine programa (nekaj podrobnosti o tem pri opisu Netscapa). S programom dobimo tudi odjemalec za elektronsko pošto in novice, preprost urejevalnik strani HTML, imenik naslovov ter program za IRC. V spodnjem levem kotu so tako opazne ikone, ki predstavljajo bližnjice do omenjenih programov. V isti vrstici program tudi redno sporoča, v kakšnem času je stran odprl. Če pripravljamo spletno stran, je ta podatek zagotovo koristen.

Nedvomno najboljša stvar v celem programu so jezički za brskanje. V programu imamo pod več jezički odprte strani, tako da nam ni potrebno imeti odprtih nekaj oken, za kar nam bo orodna vrstica v Windows neizmerno hvaležna. Edina zoprna stvar je v privajanju, saj se nam hitro zgodi, da zapremo celoten program, ko bi želeli zapreti le eno stran.

Zelo koristna inovacija je tudi iskanje besed. Želeno besedo v besedilu le označimo in v padajočem meniju izberemo možnost »web search« in pri tem izberemo iskalnik, ki bo uporabljen za iskanje. Zanimiva možnost je tudi spreminjanje velikosti besedila, saj nismo omejeni le na pet različnih možnosti (najmanjša, srednja itn.), temveč lahko zadevo povečamo tudi do 300 %. Nikoli ne veste, kdaj boste deskali brez očal.

Priloženi programček za spletno čvekanje Slovencem ne bo po godu, saj je omejen na nekaj strežnikov, med katerimi seveda ni naše kokoške. Opazimo tudi, da se nekaj strani na grafičnem področju ne odpre tako kot bi želeli, a večjih težav s prikazom bolj zapletenih strani nismo imeli.



→Podrobnosti

Značilnosti Odprta koda, jezički za brskanje, preprosta uporaba, odjemalec za elektronsko pošto, IRC, adresar, urejevalnik HTML, bogata podpora standardom, hitro iskanje besed

Potrebuje P-233, 64 Mb RAM, 26 Mb prostora na disku

Na spletu www.mozilla.org

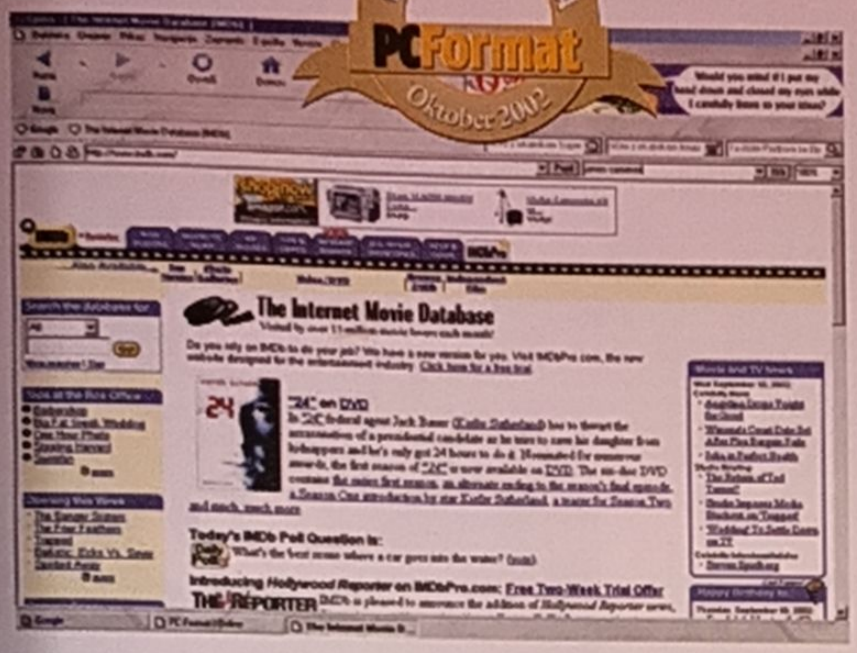
PCFOcena

↗Zastonj, odprta koda

↙Počasno odpiranje programa

»Če ne želite Microsoftovega monopola, boste z izbiro *Mozille* brskalnika naredili dobro potezo.«

85 %



OPERA 6

Brezplačen (z reklamami), **39 USD** brez reklam

Po dobrih petih letih vojn z ostalimi brskalniki, so razvijalci Opere ustvarili šesto različico in s tem zadali domačo nalogo vsem ostalim. Z mirno vestjo lahko zatrdimo, da ima šesta Opera vse, kar imajo ostali brskalniki, ter mnogo dodatnih sladkih dobrot.

Takoj ob zagonu programa izberemo pogled, kakršnega želimo. Odločamo se med okni znotraj same Opere in okni na namizju. Program ponuja tudi jezičke za lažje brskanje, ob čemer pa si zastavljamo vprašanje – čemu potem okna znotraj programa, ko pa imamo na voljo jezičke?

Kakor koli že, ob pogledu na priljubljene strani (bookmark) boste prijetno (ali pa tudi ne) presenečeni, saj jih je na voljo krepko več kot sto – na srečo so razvrščene v kategorije. Ena boljših stvari je tudi odpiranje celotne vsebine mape priljubljenih. Tako z enim klikom odpremo toliko strani, kolikor jih je v mapi.

Pri nalaganju raznih težkometalnih datotek s spleta se odpre posebno okno, v katerem lahko opazujemo potek prenosa vseh datotek in ne le ene same. Spet torej manj odprtih oken – še ena dodatna točka. Shockwave Flash v Operi preverjeno deluje, brskalnik pa se lahko pohvali tudi s široko podporo drugim operacijskim sistemom. Deluje še v Linuxu, BeOSu, OS2 in na Macih. Najdemo ga tudi v dlančnikih ter na Nokiinih telefonih z grafičnim okoljem.

Uporabna je tudi integrirana vrstica "Google" za iskanje po spletu. Za iskanje nam tako ni potrebno iti na spletno stran iskalnika, z interneta pa si lahko naložimo tudi podporo za slovenski jezik. Pri tem je treba upoštevati, da pomoč in ostale večje zadeve ostanejo v angleščini. Žal pa zastonjska različica vsebuje reklame in čeprav so te povečini nemoteče, zadeva izglede lepše če je popolna (brez reklam).

→Podrobnosti

Značilnosti Jezički za brskanje, preprosta uporaba, odjemalec za elektronsko pošto, adresar, hitro iskanje besed, podpora mnogim standardom, najširše kodiranje za jezike
Potrebuje P-166, 32 Mb RAM, 65 Mb prostora na disku
Na spletu www.opera.com

PCFOcena

↗Lep videz, razširjen, slovenska podpora
↙Zastonjska različica ima reklame

»Eden najboljših brskalnikov ta hip, ampak ali ste pripravljeni tvegati izlet v neznano?«

90%

NETSCAPE 7.0

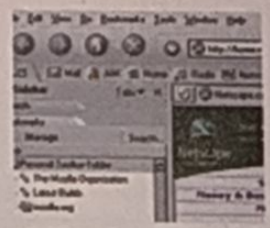
Brezplačen AOL

Po neuspeli šesti različici Netscapa je razvijalca prevzelo podjetje AOL, ki se je odločilo izvorno kodo pokazati svetu. Vendar je ta bila že tako zapletena, da so vse skupaj opustili in začeli od začetka. Rodila se je Mozilla, podlaga za spletne brskalnike, med katere spada tudi nova različica Netscapa (in to je glavni razlog za njuno podobnost). Je tudi najnovejši brskalnik, ki temelji na tehnologiji imenovani Gecko.

Namestitvena datoteka zasedene nekaj sto kilobajtov. Ko jo zaženemo, se ostali deli namestitve naložijo z interneta, nakar smo pripravljeni na že težko pričakovano namestitev. Poleg brskalnika dobimo tudi odjemalca za elektronsko pošto, preprost urejevalnik HTML, Instant Messenger, Real Player Basic ter program za internetno telefonsko storitev Net2Phone. Seveda med namestitvijo lahko izberemo le nekaj teh programov, kar skrajša čas prenosa podatkov z interneta.

Kot tudi druga dva opisana brskalnika, tudi Netscape podpira jezičke za preprostejše brskanje. Čeprav mnogi trdijo, da je veliko značilnosti programa privzetih po Operi, so pri Netscapu našli precej dobro mesto za integriran iskalnik Google. Iskano besedo vpišemo v naslovno vrstico in kliknemo »search« (ob pritisku na tipko Enter bo brskalnik namreč predvideval, da smo vpisali spletni naslov). Temu se reče pametna raba prostora! Inteligentna poteza je tudi shranjevanje spletnih strani, ki so odprte pod jezički, v eno samo bližnjico. Iskalnik nato omogoča odpiranje več strani z enim klikom na tisto bližnjico. Za dodajanje določene strani med priljubljene pa zadostuje le en klik na znak Netscapa v naslovni vrstici.

Na levi strani programa lahko vklopimo t.i. »sidebar«, na katerem je na voljo več različnih kategorij (vreme, šport idr.), med njimi pa se nahajata tudi iskalnik in Instant Messenger. Izbiramo jih s pomočjo jezičkov. Celotno stvar si lahko, jasna stvar, po želji preuredimo.



→Podrobnosti

Značilnosti Jezički za brskanje, elektronska pošta, adresar, Instant Messenger, hitro iskanje besed, podpira mnogo standardov
Potrebuje P-233, 64 Mb RAM, 26 Mb prostora na disku
Na spletu
www.netscape.com

PCFOcena

↗Veliko dodatnih programov ...
↙... ki pa prav grdo nasmetijo s svojimi bližnjicami

»Čeprav narejen na osnovi Mozille, se ne moremo znebiti občutka, da gre za bolj komercialen izdelek.«

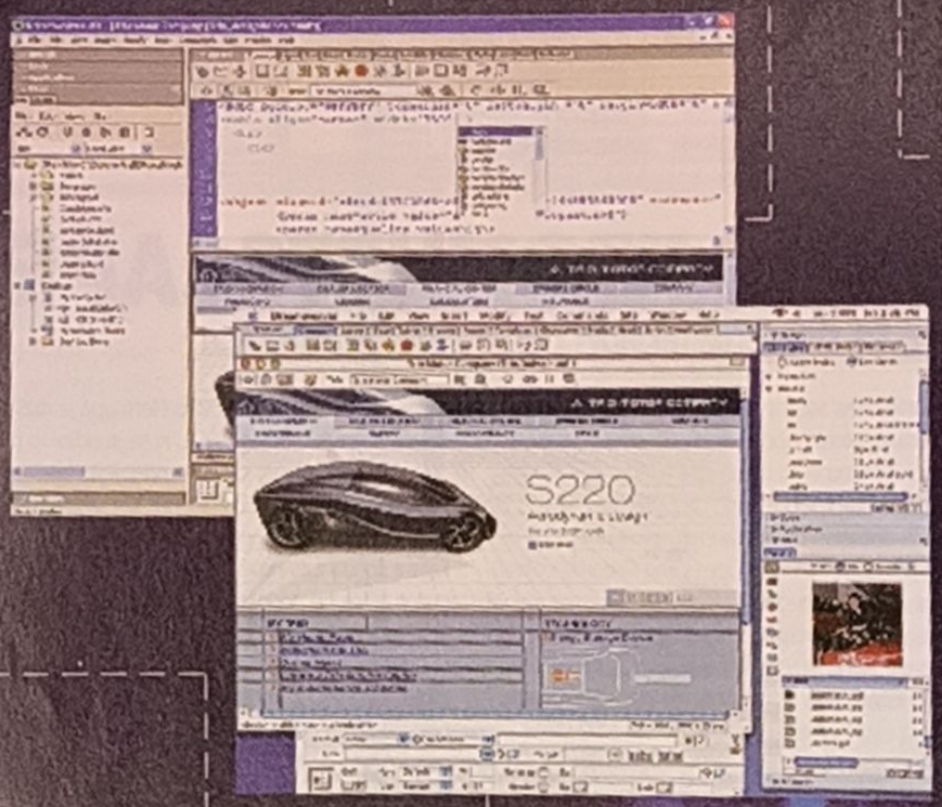
82%

Vatikan je dobil prvo uradno spletno stran leta 1996. Spletna stran se nahaja na strežniškem sistemu, ki ga poganjajo trije računalniki, poimenovani po nadangelih – Rafael, Mihael in Gabriel.

macromedia
FLASH
MX
izgradnja multimedijsko bogatih spletnih aplikacij

macromedia
DREAMWEAVER
MX
profesionalno orodje za izgradnjo spletnih aplikacij

macromedia
FREEHAND
MX
profesionalni grafični design za splet in tisk



macromedia
FIREWORKS
MX
interaktivne bitmapne in vektorske slike

macromedia
COLDFUSION
MX
aplikacijski strežnik za multimedijsko bogate interaktivne spletne strani

macromedia
STUDIO
MX
neverjetno uporaben

n3 d.o.o.
Krajčeva ulica 17, Novo Mesto
tel: 07/3376 000, fax: 07/3376 005
e-mail: macromedia@n-3.si

Finder
INFORMATIČKE TEHNOLOGIJE I USLUGE
www.finder.hr

macromedia

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

RESERVOIR DOGS 10TH ANNIVERSARY EDITION

Quentin Tarrantino nas je uspel navdušiti s čisto vsakim filmom, ki nam ga je predstavil. Temačna, na dialogu zasnovana, akcijska črna komedija vas ne bo pustila ravnodušnih. Po mnenju mnogih gre za enega najboljših filmov zadnjih dvajsetih let.

☆☆☆☆

UNFORGIVEN: SPECIAL EDITION

Moderen western z neverjetno igralsko zasedbo in osupljivo zgodbo. Clint Eastwood je opravil odlično delo kot režiser in glavni igralec. Gre za klasičen zaplet z absolutno neklasičnim, a realnim razpletom. Končno smo dočakali western v ameriški režiji, v katerem liki niso črno-beli.

☆☆☆☆

PAPILLON

Če ste brali Metulja, pa filma niste gledali, niste zamudili prav ničesar. Steve McQueen in Dustin Hoffman sta sicer izjemen par, a filmu vseeno ne uspe niti od daleč poustvariti vzdušja, ki ga je Henri Charriere uspel prikazati v knjigi.

☆☆

ONCE UPON A TIME IN CHINA

Ljubitelji Jeta Lija tega fantastičnega filma ne smete spregledati. Klasična hongkonška produkcija z izjemno zgodbo in neverjetno koreografijo borilnih veščin. Nedvomno gre za enega najboljših filmov te zvrsti.

☆☆☆☆

DVD MESECA

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Regija 2 New Line Cinema

Najboljše domišljijsko delo vseh časov in za marsikoga najboljše literarno delo 20. stoletja, trilogija *Gospodar prstanov*, si v svoji filmski inkarnaciji zasluži le najboljše. Najprej je tu kultni režiser Peter Jackson, katerega genialnost je nesporna, sledi izredna igralska zasedba, vse skupaj pa je podprto z neverjetno realističnimi računalniškimi posebnimi učinki.

Ko knjigo, še posebej tako izredno kot je Tolkienova mojstrovina, spreminjate v film, se stvari izgubijo. Čeprav boste morda pogrešali najljubšo sceno iz knjige, pa je v filmu toliko drugih dobrot, da boste obsedeli odprtih ust. Tolkienov svet s pomočjo neverjetnih učinkov CGI in Jacksonovih mojstrskih vragolij s kamero oživi, kot v najlepših sanjah domišljijskih zanesenjakov. Tukaj govorimo o klasičnem spopadu dobrega z zlom, vendar ne pričakujte nesmrtnih superjunakov, saj so največji junaki visoki le 130 cm in imajo kosmata stopala.

Jackson še enkrat dokaže, da je eden najboljših režiserjev mlade generacije in kjer Ridley Scott in ostali pričenjajo izgubljati tla pod nogami, se bradati Novozelandec čvrsto drži v sedlu. Predelava tako obsežnega intelektualnega dela bi bila zahtevna še za največje mojstre obrti, Jackson pa je mojstrovino ohranil v vsej svoji veličini. *Lord of the Rings* je za domišljijske filme to, kar je *Star Wars* za ljubitelje znanstvene fantastike: zastavonoša neprekosljivih kvalitet. Komaj čakamo na nadaljevanje, ki ga bodo Američani deležni že ta božič.

→Podrobnosti

Slika 1,85:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Trije dokumentarci o snemanju, dokumentarci o domišljijskem svetu, glasbeni video Enya »Let it Be«, 10-minutna reportaža o *Two Towers*
Na spletu
www.lordoftherings.net

PCFOcena

»Nenadkriljiva pravljica za odrasle, a boste z nakupom morda počakali, saj novembra izide različica s štirimi DVD-ji.«

Film **92%** Disk **79%**

DUNGEONS & DRAGONS

Regija 2 Warner Home Video

Okej, tako kot pri *LOTR* imamo tukaj domišljijski svet, čarovnike, pošasti, vilince in druge primesi klasičnih svetov FRP. Tukaj je tudi odlična računalniška grafika, glavnemu negativcu pa je kožo posodil Jeremy Irons. A kljub enakim elementom je *D&D* kos govna, ki bi ga bilo najbolje pozabiti. Igra bi bila v sramoto brucom na AGRFT, scenarij bi še 100 slepih opic spisalo bolje, čudoviti grafični učinki pa so tako očitno računalniški, da se mi je zdelo, da gledam *Final Fantasy*.

Slika 1,85:1
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec o snemanju in posebnih učinkih, intervju

Film **51%** Disk **69%**

EVIL DEAD

Vse regije Anchor Bay Entertainment

Sam Raimi se je širši javnosti sicer priljubil s Spider-Manom, a pravi oboževalci smo nori nanj zaradi njegove seminarske naloge. Da, prav ste prebrali – Raimi je kultni B-film Evil Dead posnel kot fakultetni projekt s svojimi sošolci. In zdaj si ga lahko ogledate na DVD-ju, in sicer celo s komentarji Bruca Campbella ali Sama Raimija, in se od srca nasmejite. Film, ki ga z vso pravico prištevajo med kultne.

Slika 4:3
Zvok Stereo
Dodatki Predfilm, komentarji Bruca ali Sama med samim filmom

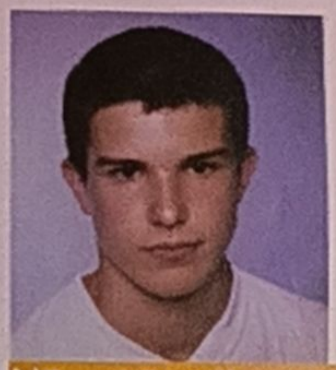
Film **82%** Disk **87%**

Do leta 1941 so bili zmagovalci Oskarjev javno objavljeni pred prireditvijo, in sicer ob 11. uri zvečer. Leta 1940 je LA Times objavil zmagovalce že ob 8.45, preden se je prireditev sploh začela, in naslednje leto so te podatke zapečatili.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Vendarle začetek igričarske trgatve?



Tomaž Bartolj, v.d. pisca uvodnika

Sedaj, ko tole berete, se trgatev marsikje končuje. Upam, da z rujno kapljico niste pretiravali in da so vaše celice pripravljene na sprejem informacij, ki vam jih v igričarskem delu ponujamo ta mesec. Stvari se počasi obračajo na bolje, zato nismo imeli težav z nabiranjem zanimivih novic, opisov in napovedi, ki vam jih še vroče serviramo v tejle številki.

Predlagam, da svoje oči najprej zasidrate nad ocenjene igre. Če ste ljubitelj strelskih iger si oglejte, sicer precej različna, *Hitman 2* in *Battlefield 1942*. Če mislite, da je ni stvari, zaradi katere bi se pomočili v hlače, preverite strašljivi *The Thing*. Ko pa se vam vse pobijanje in rušenje zameri (sicer ne vem ali je to mogoče) se ustavite pri *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* in si zgradite imperij. Ne pozabite tudi na napovedi in Nikolin krajši raport s sejma ECTS.

No, kaže, da se bo dogajanje v igričarskem svetu, vendarle razživelo. Če pa temu ne bo tako, bomo razvijalce vrgli v prešo, in na njih pritiskali, dokler ne bodo izpljunili kaj uporabnega. Upajmo samo, da ne bomo na igričarski mošt čakali vse do ledene trgatve.

bartolj@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Pretekli mesec se je zgodil nekoč veliki evropski sejem interaktivne zabave. Poročamo o novostih ...

ECTS 2002

Sejem ni več niti senca stare slave, a je zato prvič odprl duri za splošno javnost

Prvič odkar obstaja (od leta 1988), ECTS ni bil omejen le zadrtim poslovnežem v kravatah in tisočim najstniškim novinarjem igričarskih spletnih strani, ki so se pritepli z vseh vetrov. Organizatorji so ugotovili, da je bil lanski dogodek razočaranje in so se odločili, da je potrebno nekaj storiti, da se mu povrne stari bližč. Prepotenim najstnikom sicer niso dovolili pomešati se s poslovneži in novinarji na "resnem" delu sejma, vendar so za njihovo zadovoljstvo v sodelovanju s Sonyjem predstavili ločeno dvorano, ki je spominjala na nekakšen mini E3. Od Lare Croft, privlačnih demonstracijskih prostorov, do vročine in hrupa – vse je bilo na mestu. Vendar ni bilo PC iger in zaradi tega je bila večina obiskovalcev, s katerimi smo imeli priložnost govoriti v bližnjem pubu, nad razstavo razočaranih.

Kljub temu pa je sejem le bil nekoliko bolj{i od lanskega. Prvi~ smo imeli prilo`nost videti *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, ki je sicer ohranil svoj pustolovski duh, vendar z novim 3D grafi~nim pogonom in nadzornim sistemom, precej zanimanja pa je pritegnil tudi Ubi Softov *Tom Clancy's Splinter Cel*. Peter Molyneux je za povabljence v lo~eni nVIDIINI sobi predstavljal prvo razli~ico *Black & White 2* ter originalne *The Movies*, ki vas bodo postavili v vlogo {efa filmskega studia, vam zadali nalogo posneti film, obogateti z njim, nato pa vajo ponavljati v nedogled. @al obeh Molyneuxovi iger {e ne moremo podrobneje napovedati, obljubljamo pa, da bomo to storili takoj, ko bomo od Electronic Artsa prejeli primerne posnetke zaslonov.

Obisk Londona pa je bil tudi priložnost, da smo se udeležili Eidosove predstavitve ter si med prvimi ogledali naslednji *Tomb Raider: Angel of Darkness*, uživali med še eno predstavitvijo *Revolutiona* ter se slinili nad *Championship Managerjem 4*, ki smo ga imeli priložnost videti le redki srečneži. Več o teh in drugih v eni naslednjih številk, novembra pa na našem DVD-ju preverite video poročilo s sejma.

www.ects.co.uk

Spoznajte PCFormat ove igrologe ...

Ivo Vidergar je še enkrat dokazal, kako hudoben je, ko ga posedete za *Quake III Areno*. Odpotoval je v Milano, se udeležil gromozanskega LAN partyja ter se držal reka: »Prišel, videl in izpraši makaronarske rit.«

Tomaž Bartolj je relativno nenasilna duša. Kljub temu čutimo, da se bliža čas, ko ga bo minila vožnja taksija v *GTA 3*. Navsezadnje ga mafijski botri pričakujejo odprtih rok in kar je še pomembnejše, s polnimi denarnicami. Še pred odhodom na ulice pa je moral zaigrati *Antz Extreme Racing*, seveda

Nejc Dulmin je nov član uredništva in okrepitev na področju opisovanja iger. Ampak, tako kot veleva staro pravilo, se bo prvih nekaj mesecev moral ukvarjati z igrami, ki se jih ostali ne bi niti s palico dotaknili. Z zelo dolgo palico.

Nikola Janković je ta mesec zmogel zbrati eno mnogih prednosti svojega položaja ter na stroške revije odpotoval v London ter obiskal ECTS. Sejem ga sicer ni navdušil, tako da za naslednje leto ostali imamo nekakšno upanje. Po vrnitvi se je ubadal z *Medieval: Total War*.

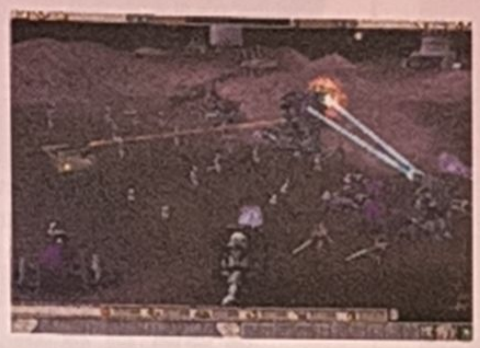
Ross Atherton si še vedno ni opomogel od šoka, ki mu ga je zadala njegov tihi favorit za igro RPG leta *Icewind Dale II*. Ta mesec so nam poročali o dejstvu, da se je lotil čiščenja dovoza pred hišo, čeprav snega še od nikoder. Potem se je vrnil k *Neverwinter Nights*.

Alec Meer naj bi ta mesec v uredništvu angleškega PCF zamenjal kar štiri tipkovnice. Vendar nobena cena ni previsoka, še posebej ko gre za zapestja pisca, ki sam spiše skoraj polovico vseh besed v angleškem PCF ter dokazuje, da kvaliteta in kvantiteta lahko hodita z roko v roki.

KNIGHT RIDER

Knight Rider je bil najbrž precej bedna serija. Zato se pri PCF držimo pravila, da kot odrasli nikoli ne gledamo filmov ali serij, ki so nam ostale v lepem spominu. Saj veste – neuničljiv črni Trans-Am, ki govori in vse počne sam. Kateri mulc bi se mu lahko uprl? Kakor koli že, sedaj bomo dobili priložnost, da serijo podoživimo na PC zaslonih, saj je Koch Media napovedala istoimensko igro, ki bo vsebovala najpomembnejše like iz serije ter prinaša 10 misij in 15 prog.

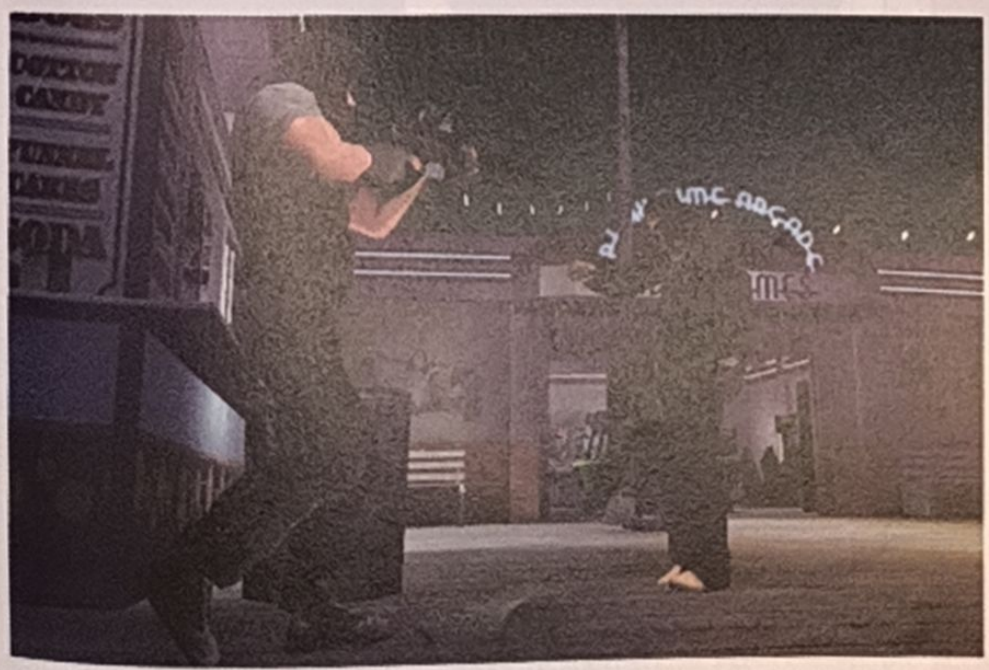
www.kochmedia.com



EMPIRE EARTH
THE ART OF CONQUEST

Nič več ne boste omejeni s človeško zgodovino, saj prvi uradni dodatek za Vivendijev *Empire Earth* prinaša petnajsto epoho, tokrat z interplanetarnimi vesoljskimi potovanji in nove vrste spopadov, ki bodo še dodatno poglobili že tako orjaško strategijo, ki nas je navduševala lani. Sicer je vse novo, vendar se nam tiste svetleče sablje zdijo nekako znane.

www.sierra.com



SWAT: URBAN JUSTICE

Nadaljevanje Vivendijeve serije *SWAT* nakazuje rahlo spremembo smeri. Ne boste se več ubadali z mednarodnimi teroristi, temveč boste na ulicah LA-ja svinec trošili na barabinske člane uličnih band. Nova igra prinaša tudi nov 3D pogon, prvič tudi pravi 3D zvok in fizikalni pogon, ki bi naj omogočal natančno poustvarjeno balistiko krogel. Vsakega izmed članov moštva boste tudi tokrat lahko povedli osebno, vendar je na voljo tudi možnost, da vodite enega, ostalim pa izdate ukaze ter vodenje prepustite računalniku. Razen posameznih misij bomo dobili način igranja v karieri (po zgodbi) ter kooperativni ali klasičen deathmatch večigralski način.

www.swatuj.com

>>Lestvice iger

Na vaših diskih in v vaših sanjah.

↘TRENUTNO IGRATE

1>Grand Theft Auto III
2>Warcraft III
3>Neverwinter Nights
4>Soldier of Fortune 2
5>Mafia: City of Lost Heaven
6>Civilization III
7>Medieval: Total War
8>Grand Prix 4
9>Jedi Knight II – Jedi Outcast
10>Operation Flashpoint: Resistance

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

↘TRENUTNO ČAKATE

1>Duke Nukem Forever
2>Unreal Tournament 2003
3>Doom III
4>C&C: Generals
5>Deus Ex 2
6>Halo
7>Unreal II: The Awakening
8>Tomb Raider: Angel of Darkness
9>Star Wars: Galaxies
10>Lord of the Rings: Fellowship of the Rings

Oddajte svoj glas na www.pcformatslo.net

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Oktober
Need for Speed: Hot Pursuit II	Electronic Arts	Oktober
Age of Mythology	Microsoft	Oktober
Medal of Honour: Team Assault	Electronic Arts	Oktober
Unreal Tournament 2003	Infogrames	Oktober
No One Lives Forever 2	Vivendi	November
TOCA Race Driver	Codemasters	November
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	November
Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	November
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	Vivendi	November
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	November
Simcity 4	Electronic Arts	November
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	Activision	December
Championship Manager 4	Eidos	December
Star Wars: Galaxies	LucasArts	December
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	December
C&C Generals	Electronic Arts	December
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	December
The Sims Online	Electronic Arts	December
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Začetek 2003
Vietcong	Take 2	Začetek 2003
Master of Orion III	Infogrames	Začetek 2003
Indiana Jones and Emperor's Tomb	LucasArts	Pomlad 2003
Hidden and Dangerous II	Take 2	Pomlad 2003
Republic: The Revolution	Eidos	Pomlad 2003
Unreal II: The Awakening	Infogrames	Pomlad 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Pomlad 2003
SWAT: Urban Justice	Vivendi	Pomlad 2003
Commandos III	Eidos	Poletje 2003
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos	Jesen 2003
Full Throttle 2	LucasArts	Jesen 2003
Homeworld 2	Vivendi	Jesen 2003
Halo: Combat Evolved	Microsoft	Jesen 2003
Doom III	Activision	Jesen 2003
Duke Nukem Forever	Take 2	Bo potrjeno

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

ONLINE IGRA MESECA

JEDI KNIGHT II – JEDI OUTCAST

Sicer že nekaj časa na tržišču, vendar smo se ji šele ta mesec posvetili v večigralskem načinu. In to na nagovarjanje nekaj obiskovalcev našega spletnega foruma, ki so celo ustanovili lasten klan *Jedi Outcast*– Jedi of PC Format Slovenia. Kaj smo torej ugotovili? Čeprav se prvoosebne strelske igre v večigralskem načinu med seboj razlikujejo, gre v večini primerov za finese, medtem ko bistvo ostaja enako. Vendar ne pri *Jedi Knight II* – igre za unikatno doživetje, ki z uporabo Jedijeve sablje ter Sile ponuja resnično poseben način igranja, zaradi tega pa boste tudi potrebovali nekaj časa, da ga obvladate, pa četudi ste dokazani mojster v *UT* ali *Counter-Striku*. Na začetku vam svetujemo, da se naučite potez zamahovanja s sabljo in ne mahate na slepo – seveda pa lahko stopite v stik z zgoraj omenjenim klanom; prepričani smo, da bodo novim nadebudnim igralcem z veseljem pomagali z nasveti in uvajanjem.

www.geocities.com/jedipcformatsko/

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV

AXP REALISM 2.1

Če ste menili, da je zadnja Foxova prvoosebna igra *Aliens Vs Predator 2* ostala brez lastnih modov, se motite. Dejstvo je le, da ti niso tako razširjeni kot modi za *Quake III* ali *UT*. Sedaj bomo poskusili popraviti krivico, saj vam predstavljamo enega najbolj priljubljenih med ljubitelji grozljive prvoosebne akcije. Pričujoči mod doda igri nekaj novih likov ter dodatno orožje za vsakega izmed njih. Spremenili so tudi atribute sodelujočih v klanju, kot je na primer povečana hitrost teka za vse like.

www.avpcentar.com

Q3 GRENADE FRENZY

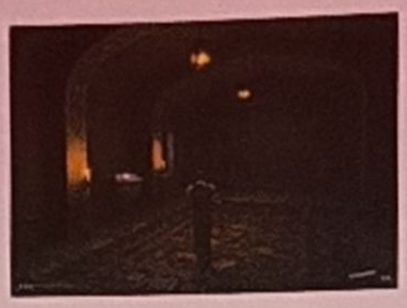
Modov za *Quake III* očitno nikoli ne zmanjka in tokrat vam predstavljamo še enega. V tem modu vam bodo v roke pozabili metalec granat, vam ponudili neomejeno količino streliva ter nato sprožili pekel v obliki avtomatskega streljanja z metalcem, kamor koli se premikate. Samomorov bo torej precej, vendar vedite, da so avtorji dobrodušno potrojili količino zdravja in vam tako nekoliko olajšali preživetje. Gre sicer za beta različico, v kateri se boti še ne obnesejo najbolje, vendar vam lahko priporočamo, da si ta izvirni mod vsaj ogledate.

www.planetquake.com/bfgarena/index.asp

NOVE URADNE STRANI

Sea Dogs II (http://seadogs2.bethsoft.com) je nadaljevanje zvanske FRP pustolovščine, ki nas sicer ni navdušila, a morda se bo drugemu delu godilo bolje. Stran ponuja, uganili ste, vse informacije v zvezi z igro.

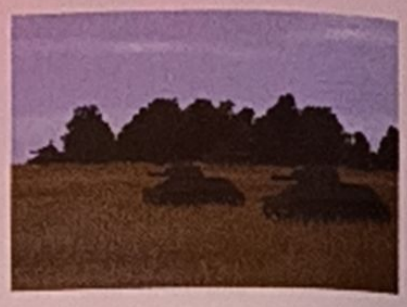
>> Microsoft je preteklí mesec ponudil informacije o svojem tretjem nadaljevanju ene bolj priljubljenih bojnih letalskih simulacij zadnjih let. *Combat Flight Simulator 3* (www.microsoft.com/games/combatfs3) bo [illegible] kot redko katera simulacija ta hip, stran [illegible] je to sedaj ponuja precej koristnih informacij o [illegible] stran vehicli nam je Nikola zabičal, da jo moramo [illegible] za ljubitelje serije *Championship Manager* se [illegible] net, kjer boste našli resnično aktualne novice v [illegible] zadnje informacije kažejo na december), vendar [illegible] igralcev in celo intervjuje z avtorji igre. Stran postavlja [illegible] zadovoljstvo za področje Slovenije, tako da se na informacije [illegible]



SHADE THE WRATH OF ANGELS

Angel, iz grškega »angelos« pomeni glasnik in ni nujno sveto bitje – kot lahko potrdijo ljubitelji *Buffy*. Glasniki se znajo hudo razjeziti, ne glede na to, če streljate vanje ali ne; in tega bodo v tej Cenegini nadnaravni pustolovščini. V petdesetih prekrasnih stopnjah se boste kot poslanec iz Vatikana borili proti izvoru vsega zla, potem ko boste našli kup pobitih menihov in čudeže nič kaj božanske narave.

www.shade-game.com



COMBAT MISSION 2

Še ena strategija, ki vas bo postavila v 2. svetovno vojno, s še posebnim poudarkom na Vzhodni fronti. Zanimivo je, da bo dogajanje potekalo potezno, pa tudi realnočasovno – svoje može boste najprej poslali na želeno mesto (1. poteza), nato pa bo sledilo 60 sekund realočasovnega bojevanja. Seveda bo dogajanje potekalo v 3D svetu, razvijalci pa imajo polna usta hvale tudi z realizmom – tukaj bo morala vojske, vpliv vetra, voditeljev ... O vsem tem se bomo lahko prepričali že konec tega meseca.

www.battlefront.com

HANNIBAL

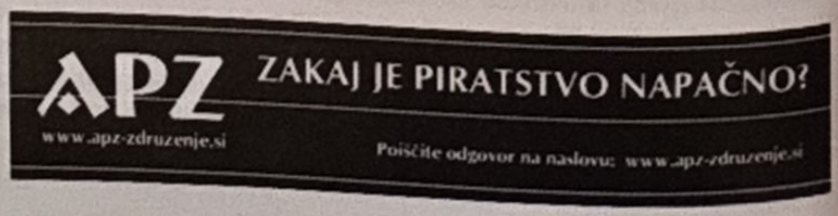
Vsi smo tresli ob ogledu strašnega filma, sedaj pa nas bo v to stanje spravil še slovenski Arxel Tribe. V igri bomo stopili v kožo FBI-jeve agentke, v osnovi pa bo šlo za streljanko, ki pa ne bo povsem tipična. Večkrat bomo uporabljali nesmrtne strele in aretacije, pa tudi komuniciranje z liki ne bo redko – še en razlog, zakaj jih ni dobro spremeniti v trupla. Igro bo poganjal pogon Jupiter in prepričani smo, da bo Arxel zopet ustvaril grafično mojstrovino. Da se le pri igralnosti ne bi zalomilo ...

http://hannibal.arxeltribe.com

RTCW: ENEMY TERRITORY

Ena izmed najuspešnejših iger zadnjega časa, bo vendarle dobila dodatek. *Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory*, imenovan. V njem nam bo Activsion predstavil novosti tako v več-, kot tudi enoigralskem načinu. Pričakujete lahko nove superiorne mape, celo nov »poklic«. Nov član ekipe bo posebno spreten z ostrostrelsko puško, njegova posebna sposobnost pa bo kraja uniform z umrlih sovražnikov. Bistvo pa bo verjetno nova kampanja v enoigralskem načinu. Zanimivo je, da ne bo šlo za tipičen dodatek, temveč ga boste lahko igrali tudi brez originalnega *RTWC*.

www.activision.com



Govori se, da boste v večigralskem načinu lahko igrali v vlogi krokodila. Ne zafrkavamo se ...

→DATUM IZIDA OKTOBER 2002

BLACK HAWK DOWN

Igra po knjigi z resnično zgodbo. In ne po filmu, OK?

V času nastanka tega besedila je minilo leto dni od septembrskih terorističnih napadov v ZDA. In pravkar smo si ogledali Novalogicov *Delta Force: Black Hawk Down*, igro, ki predstavlja operacijo Restore Hope, v kateri je imela ameriška vojska v napadu na Mogadish nalogo uničiti organizacijo lokalnih vojaških voditeljev. Med igro naletite na civiliste in jih lahko pobijete, čeravno ste v tem primeru kaznovani. Moramo priznati, da se še posebej po debati o igri *America's Army*, Novalogic s svojo naslednjo igro nahaja v precej nehvaležni situaciji.

Saj je le igra

Če pa ste pripravljeni zamižati na eno oko in pozabiti na moralne predsodke, ugotovite da izgleda igra čudovito – pa ne zato, ker napol mižite. Kot se lahko prepričate iz večigralske demonstracije na naših diskih, je najnovejša inkarnacija serije *Delta Force* lepša kot kadar koli (zahvaljujoč izjemnemu grafičnemu pogonu *Comanche 4*) in je z vso pravico pritegnila poglede množic na letošnjem sejmu E3. Sedaj, ko smo videli tudi kampanjski način za enega igralca, se nam zdi *BHD* še bolj raznolik in privlačnejši.

Čeprav igra ni neposredno ali uradno povezana z istoimenskim projektom Ridleya Scotta (*DF: BHD* je v razvoju že več kot 18 mesecev), več kot četrt igre temelji na zgodbi filma. Pričnete v vzhodnem Mogadishu, kot član 10. gorske divizije, ukazano pa vam je spopasti se s klanom Habr Gidr ter eliminirati nekaj njegovih najvišjih predstavnikov – tako kot na samem začetku filma in knjige. Seveda ne gre vse po načrtih. In od tam naprej se igra napoti po lastni poti ter predstavi igralcem drugačno zgodbo.

Neuradno

Tako kot vse dosedanje igre v *Delta Force* seriji, tudi *Black Hawk Down* (tokrat jo razvijajo pri Zombie Studios, **www.zombie.com**) temelji na realističnem okolju in orožjih. To pomeni, da vam je na voljo 20 resničnih orožij, s katerimi boste Somalce poskušali spraviti v red, vključno z jurišno puško CAR-15, M-21, ostrostrelsko puško Barret .51, mašinko M-240 in svetlobnimi granatami za ustvarjanje zmede v sovražnih vrstah. Na voljo je tudi nekaj orožja za namestitev na vozila, kar vas popelje v akcijo "na tihi" v slogu slovitega *Operation Wolfa*. Tudi lokacije so odsev resničnih dogodkov in ob vsem tem moramo zatrditi, da je *Black Hawn Down* očitno najboljši član serije *Delta Force* – upajmo le, da bo njegova kakovost zasenčila morebitne težave na tržišču zaradi teme, ki jo predstavlja. **PCF**

Pomoč filmskega svetovalca pomeni, da Somalija izgleda precej avtentično.

>> KAKO NAPREDUJEJO

Najbolj ažurne novice o napredku v razvoju prihajajočih iger.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Razvoj: Gearbox

Napovedan je bil za letošnje poletje, toda ko se ni prikazal na E3-ju, smo začeli nejeverno zavijati z očmi. Sedaj je uradno – Condition Zero je prestavljen na leto 2003.

Oni pravijo: 2003

Mi pravimo: Ali ne bo takrat že videti zastarel?

Napredek

IGI2:COVERT STRIKE

Razvoj: Inner Loop

Zavoljo novega fizikalnega sistema lahko pričakujemo številne novosti, med drugim tudi vidne poškodbe in kar je še pomembneje, prisotnega bo malce več realizma. Ljubitelji streljank, veselite se.

Oni pravijo: Oktober

Mi pravimo: Raje stavite na božič.

Napredek

NEOCRON

Razvoj: Reakktorcom

Težko pričakovana znanstveno fantastična igra MMORPG je zaključila fazo beta testiranja. Kljub temu se je datum izida nekoliko prestavil – na konec leta. Dozdeva se nam, da bo to kar veljalo.

Oni pravijo: December

Mi pravimo: Zaupamo jim.

Napredek

007:NIGHTFIRE

Razvoj: Gearbox

Morda pa je tole razlog, da bomo ugledali CS:CZ nekoliko pozneje. Gearbox razvija novo igro z najbolj znanim agentom, tokrat bomo ugledali obraz Pierca Brosnana. Izid igre je tempiran glede na izid najnovejšega filma z 007, Die Another Day.

Oni pravijo: November

Mi pravimo: Bond nikoli ne zgreši.

Napredek

COMBAT MISSION 2

Razvijalec: Battlefront

Podnaslov Barbarossa to Berlin, vam verjetno že sam pove, v katerem obdobju se bo odvijala naslednja CDV-jeva igra. In s tem ni nič narobe! Igra bo po zvrsti hibrid med realnočasovno in potezno strategijo.

Oni pravijo: Konec 2002

Mi pravimo: Ostajamo neverni Tomaži

Napredek

DATUM IZIDA POMLAD 2004

WARHAMMER ONLINE

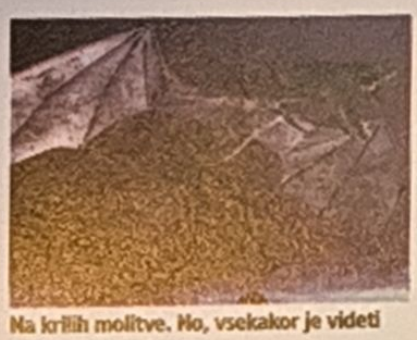
Svet orkov, ljudi in škratov. Ne, ne gre za kopijo *Warcrafta*. Prej obratno.

RAZVIJALEC
Climax

Z okrog 200 zaposlenimi na štirih lokacijah, je Climax tai hip eden največjih britanskih razvijalcev. Njihove glavne pisarne se nahajajo le nekaj sto metrov od sedeža lastnika franšize *Warhammer*, Games Workshop, *Warhammer Online* pa bo njihov prvi projekt pod tem imenom, pri katerem pa bo sodelovala tudi armada oblikovalcev in ustvarjalcev igre iz Games Workshop.

Založnik: Games Workshop
www.warhammeronline.com

»Če mi še kdo reče, da sem palček, mu bom razbil zobe na najbolj neprijeten način!«



Na krilih molitve. No, vsekakor je videti kot kačino božanstvo.

Pričakujte veliko število zgradb in mest – veliko več kot v drugih podobnih online igrah. Pripravite pa tudi udobne čevlje, ker boste pogosto potovali med njimi.

Ko so ga prvič prikazali na lanskem sejmu E3, je bil *Warhammer Online* predstavljen kot online realnočasovna strategija, postavljena v svet *Warhammer Fantasy Battles*. Skupni projekt Games Workshop in Climax je s svojo 3D grafiko in boji z velikanskimi armadami orkov in ljudi kazal na to, da bo odpravil vse krivice, ki jih je franšiza doslej doživela v svetu PC iger.

Osemnajst mesecev pozneje smo priča spremembam. Ambiciozno zastavljena strategija se je prelevila v bolj klasično igro igranja vlog, ampak preden se igri odpoveste kot še enemu predstavniku neomejenega online klanja pošasti, se spomnite, da je igra postavljena v najbrž najbolj razvit svet s te strani *Vojne Zvezd*.

Minljiva slava

Prva epizoda online pustolovščine je postavljena v regijo, ki je omejena na 400 km2 sveta, v katerem se odvijajo namizne igre *Warhammer*. A ker je igra osredotočena predvsem na veliko število mest v Imperiju, boste lahko igrali nekaj let, pa še vedno ne boste razkrili vseh urbanih okolij. Nekatere rase – kot so npr. Dark Elves – ne bodo dostopne na samem začetku, temveč se bodo pojavljale ob dodajanju novih področij mape *Warhammer* po izidu igre.

Razvoj lika temelji na pravilih *Warhammerja* – pozabite torej na izkustvene točke in višanje stopenj. Vse temelji na spretnostih lika in je odvisno od poklica, ki ga izberete. Vaš lik se uči vse življenje in tako lahko sčasoma popolnoma spremeni poklic, ki bo vplival tudi na pravila igralec-proti-igralcu. Lovci na čarovnice se npr. dobro obnesejo proti čarovnicam. »Seveda pa bodo igralci morali prevzemati odgovornost za svoja dejanja,« pravi Robin.

To bodo storili tako, da bodo igri dodali koncept slave in trenutnega slovesa lika. Ker pa se vse odvija v velikem svetu, ne pričakujte, da boste ohranili slavo, če boste odpotovali iz enega mesta v drugega. Tudi za najboljšega bojevnika 60 km od njegovega domačega kraja morda niso niti slišali, med igro pa se boste precej selili. Avtorji se osredotočajo še na dve pomembni lastnosti, ki so doslej pestile ambiciozne igre MMORPG. Prva je grafika – igra namreč izgleda odlično – druga pa je dejstvo, da med premikanjem ni vmesnega nalaganja ter utrujajočega usklajevanja strežnikov.

Temačni svet

Ko so pred približno dvema desetletjema ustvarili *Warhammer*, so si med drugim zadali nalogo spremeniti pravljični svet domišljijskih zgodb, kateremu je vladal Disney. *Warhammer* je bil mračna in gotska ponudba, ki je prevzela heavy metal generacijo in se je odvijala v nevarnem svetu. Igralci niso bili junaki, temveč navadni prebivalci in so bili vsaj v takšni nevarnosti da postanejo žrtve Kaosa, kot so imeli možnosti da ga premagajo. »Pred dvajsetimi leti smo se razlikovali od ostalih – bili smo gotska različica bleščečega sveta *Vojne Zvezd*. Mislim, da so nas drugi v teh dveh desetletjih dohiteli,« razlaga Dews.

Vendar je na področju iger za PC eno podjetje prehitelo Games Workshop. »Do Blizzarda in njegovih uspehov čutimo veliko spoštovanje. Po drugi strani pa njihove igre delno sovražimo, ker si mislimo 'Ukradli ste idejo *Warhammerja* in ustvarili *Warcraft*, niste se pa dovolj približali, da bi vas lahko tožili'«.

PCF pa je mnenja, da pravega sovraštva med podjetjema vseeno ni. Navsezadnje govorimo o podjetju, ki ima dovolj samozauparja, da je celotno pritličje svoje zgradbe pretvorilo v bar za škrate in igralno sobo v velikosti nogometnega igrišča. »Ali smo tekmeci,« se sprašuje Robin. »Da in ne. Globalno imamo pol milijona oboževalcev franšize in večina teh ne igra online iger ... Potrebujemo le 10 do 15 odstotkov te skupine, da bi igra uspela. Tudi če *Warhammer Online* pogori, se ne bomo preveč sekirali – veliko nam bo pomenilo že to, da se je bodo ljudje spominjali kot nekaj temačnega in izvirnega.« Pri Games Workshop očitno že sedaj delajo prostor za umik v primeru neuspeha, vendar mi menimo, da ob izidu igre tega ne bodo potrebovali. **PCF**

Brr. Tega gotovo ne bi želel najti v svoji kadi. A ne skrbite, ta pajek je prijateljsko razpoložen.

GeForce 3 bo minimalna zahteva za poganjanje igre, zaradi česar moštvo lahko igri dodaja grafične malenkosti.

DATUM IZIDA NOVEMBER 2002

NO ONE LIVES FOREVER 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Jea, bejbe, super-vohunka iz šestdesetih, Cate Archer, se vrača na naše zaslone.

Ni vse samo v prikritosti in vohunjenju, veste; v življenju Cate Archer je orožje vsaj tako pomembno, kot majhni vohunski pripomočki.

Ninje so impresivne, vendar še daleč ne tako kot tornado, ki je opustošil prikolice.

V *NOLF 2* je lahko tudi bananin olupek orožje.

Soba polna ciničnih igričarskih novinarjev. Sedijo, s prsti kažejo na predstavitev prihajajoče igre in se smejijo – in enkrat za spremembo, je to dober znak. V letu nedomiselnih 3D klonov, je za božič 2000 prispel *No One Lives Forever* in dokazal, da je mogoče ustvariti prvoosebno igro polno sloga, izvirnosti in odličnega humorja. Dobili smo strelsko igro, ki je prinesla parodijo na glamurozen svet tajnih agentov, videnih v *Modesty Blaise* in *The Avengers*. Nadaljevanje je sedaj že skoraj končano in že na prvi pogled je jasno, da so vohunski pripomočki tokrat še bolj kul, da so negativci še bolj zlobni in humor še boljši kot poprej. Agent organizacije UNITY, Cate Archer, Lara Croft zavednega in izkušenega igralca, se vrača.

Archer. Cate Archer

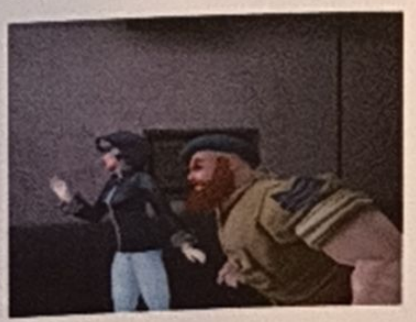
Naloga Cate tokrat popelje v Sibirijo, Indijo, na Japonsko in druge eksotične kraje, njena misija pa je soočiti se s HARM-om, hudobno organizacijo, ki si želi zavladati svetu (kaj pa drugega). Prikritost ima tudi tokrat pomembno vlogo, Cate pa se sedaj lahko nagne za vogal, pobere trupla in jih skrije ali pa omrtvi žrtve s pomočjo super orožja v obliki maskare. Vendar se tukaj dobre novice za Cate končajo, saj je umetna inteligenca negativcev iz *No One Lives Forever* na veliko višji ravni kot doslej. »Uporabljamo popolnoma nov sistem,« razlaga Aaron Blean, pomočnik producenta pri Monolithu. »Naša UI sedaj premore sistem, ki temelji na doseganju zastavljenih ciljev.« Pokazal nam je, kako stražarji pritečejo preverjat kaj se dogaja, če prižgete luč. Če ne najdejo ničesar, bodo odšli, zadnji pa bo znova ugasnil luč. Vendar je obnašanje stražarjev tokrat veliko bolj nepredvidljivo: »Če ta stražar sedaj patruljira in znova naložite enako stopnjo, bo naslednjič morda odšel na cigareto, patruljirali pa bodo ostali.«

Super-interaktivno okolje tokrat pomeni, da lahko Cate odvije žarnice ali pa v omarah za shranjevanje spisov prelista dokumente. Vendar lahko že najmanjša nepazljivost na stopnji na Japonskem alarmira ninje, ki se bodo kmalu znašli povsod okrog vas.

Na Jupiter in nazaj

Za številne napredne lastnosti se mora igra zahvaliti novemu grafičnemu pogonu LithTech Jupiter. Pogon se je doslej redno uvrščal na tretje mesto, za *Quake III* in *Unreal*, najnovejša izdaja pa je pokazala, da je razlika med tremi najboljšimi manjša kot kadar koli doslej. Število poligonov je 30-krat večje kot doslej, obrazna animacija je izjemna, sekvenca s tornadom, v kateri mogočen veter podira drevesa in nosi prikolice, pa je nekaj zares neverjetnega, kar v igrah še nismo videli. »To je praktično popolnoma nov pogon,« priznava Aaron. »Imeli smo tri izjemne programerje, ki so nov pogon razvili od temeljev. Jupiter je praktično popolnoma spremenjena različica klasičnega pogona LithTech.«

Glavni cilj razvojne skupine je bil, da znova doseže elemente, zaradi katerih je bil originalni *NOLF* tako uspešen, a istočasno »ustvari pravo nadaljevanje in ne le pogreje ostanke izvirnika, kot to počne veliko drugih iger.« Če bi ocenjevali glede na doslej videno, jim je že uspelo. **PCF**

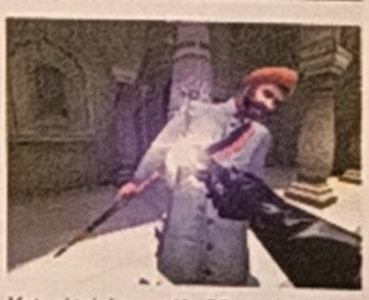


RAZVIJALEC
Monolith

V zadnjih letih nam je Monolith prinesel nekaj nepozabnih naslovov. Se spomnite čudovito grozljivih iger *Blood*? Pa bi se morali. Drugi zmagoviti naslovi so bili *Shogo: Mobile Armor Division*, *No One Lives Forever* in *Aliens vs Predator 2*, kljub tem naslovom pa je moštvo največjo slavo doslej doseglo s svojim mogočnim pogonom LithTech 3D, ki pravkar doživlja svojo četrto inkarnacijo. Čeprav je jasno, da vsaka nova različica pogonov *Quake* in *Unreal* ustvari razliko v kakovosti, pa je Monolithova tehnologija doslej uspešno ohranjala častен položaj "najboljšega med ostalimi". Zahvaljujoč novemu pogonu LithTech Jupiter, ki poganja *No One Lives Forever 2*, je kakovost znova občutno višja.

Založnik: Vivendi Universal
www.lith.com

OPREMA ZA UMRET



Kot vsi tajni agenti iz 60., ima tudi Cate več vohunske opreme, kot jo lahko uporabi. Njeno orožje v obliki maskare je morda še najbolj praktično, vendar uporabnosti ne moremo zanikati niti majčkeni torbici, ki se pretvori v pravi metalec raket. Druge naprave so orodje za vlamljanje v obliki pribora za nohte, poseben lak za lase in Besna Muca – robotska mačka, ki jo ob prispetju na cilj raznese.

Detektor laži je leta 1921 izumil John Augustus Larson.

DATUM IZIDA OKTOBER 2002

STRONGHOLD: CRUSADER

Križarske vojne ravno doživljamo v *Medieval: Total War*. Očitno jih ne bo tako hitro konec.

RAZVIJALEC
FireFly Studios

Ah, kako so mladi... FireFly so svojo ritko prvič pokazali šele leta 1999, nato pa lansko leto strategom omogočili užívanje v srednjeveškem grajenju gradov v *Stronghold*u. Vendar, kljub takšni mladosti, člani skupine imajo veliko izkušenj – vodilni programer Simon Bradbury in producent Eric Ouellette sta ustanovila novo skupino potem, ko sta uspešno delala pri Impressions na seriji *Caesar* (opis zadnjega nadaljevanja serije, *Emperor: Rise of the Middle Kingdom*, vam prinašamo v tokratni številki) in *Lords of the Realm*. Strategija je bog in batina pri FireFlyu in med pogovorom s člani moštva smo dobili občutek, da fantje ustvarjajo igre, ki jih sami želijo igrati. Glede na to, da se je *Stronghold* ob izidu znašel med desetimi najbolje prodajanimi igrami za PC, fantje očitno nekaj počnejo pravilno.

Založnik: Take 2 Interactive
www.take2europe.com

To pa je že bolj podobno pravemu gradu. Škoda, da pripada sovražniku, kaj?

Naj vas prvi pogled ne prevara. Kljub temu, da je predstavljena s klasično 2D grafiko, je bila srednjeveška strategija *Stronghold*, ki se je osredotočala predvsem na gradove, odlično sprejeta po vsej Evropi, vključno z našo deželico. Ne samo, da je grajenje gradov pritegnilo nekdanje mulce, ki smo v svojem ranem otroštvu polovico časa potrošili za grajenje gradov (bodisi iz kart ali peska), temveč je bila *Stronghold* tudi odlično zastavljena igra upravljana virov in srednjeveškega bojevanja. Gotovo pa niste bili seznanjeni z dejstvom, da je bil *Stronghold* le prva polovica igre? No, tako nekako.

Družinske vezi

Stronghold: Crusader ni ne nadaljevanje ne dodatek, temveč bi ga lahko najbolje opisali kot "brata" igre, ki nam je prejšnjo zimo odžirala ure. »Avtorji ponavadi dodajo skirmish boje na koncu in tako igri podaljšajo življenjsko dobo. Vendar smo se mi želeli na ta koncept bolj osredotočiti in iz tega narediti popolnoma novo igro,« razlaga ustanovitelj FireFly Studios, Simon Bradbury. *Stronghold* se je torej osredotočal na zgodbo in kampanjo, medtem ko bo *Crusader* namenjen predvsem spopadom na večji ravni (proti človeškim ali računalniškim nasprotnikom). »Nova izkušnja bo povsem spremenila način igranja igre,« obljublja Bradbury.

Namesto da bi preprosto branili svojega in napadali sovražne gradove, kot ste to počeli v misijah izvirnega *Strongholda*, boste tokrat upravljali in branili lastno poslopje, medtem ko boste istočasno napadali težko varovane bastilje do osmih nasprotnikov. »Želeli smo ustvariti stopnje, pri katerih bo napetost trajala od samega začetka do konca stopnje.«

Takšna formula bi bila recept za večigralski uspeh, vendar je *Crusader* namenjen predvsem igranju v načinu za enega igralca. Avtorji to dejstvo podkrepijo z UI nasprotniki, ki gojijo različne sloge igranja in med bojevanjem uporabljajo raznolike taktike. Ob spopadu z nekaterimi kralji boste pomislili, da bi se ti bolje obnesli med igranjem *Counter-Strika*, vendar se boste soočali tudi z neizprosnim Rihardom Levjesrčnim in francoskim vladarjem Filipom; slednji je tako prepričan v moč svoje konjenice, da sploh ne dokončuje obzidja svojih gradov. Lahko pa seveda sledite križarskemu podnaslovu igre in se z gospodarji puščav spopadete na njihovem domačem terenu.

Vse vidim, vse slišim

Ob nakupu igre vam bo tako na voljo osem UI nasprotnikov, dodatni trije pa bodo na voljo kot brezplačen dodatek, ki ga bo mogoče naložiti z uradne spletne strani. Avtorji načrtujejo redno dodajanje novih nasprotnikov tudi v naslednjih tednih po izidu igre. Vendar nasprotniki niso ljudje brez obrazov – redno bodo komunicirali z vami skozi različna sporočila – od prošenj za milost pa do ponudb zavezništev. Ob takšnem številu nasprotnikov ne bi bilo slabo vedeti, kaj počnejo, kajne? »Odločili smo se igralcu omogočiti, da ves čas vidi celoten zemljevid in tako ve, s čim se ukvarjajo njegovi morebitni sovražniki,« razlaga Bradbury. Zadeva ne samo koristna za igranje, temveč je tudi svojevrsten spektakel. Oddaljite pogled in si oglejte vseh osem gradov z armadami, ki se nahajajo na velikanskih zemljevidih. Vsaka stopnja podpira do 2.500 posameznih enot.

Ker pa se FireFly zavedajo, da igralci v svojem igranju iščejo povezljivost, so vključili tudi štiri kampanje (dve evropski in dve puščavski), ki vsebujejo nekaj več kot 50 misij in v katerih boste napredovali z osvajanjem sovražnega teritorija.

Načrti za *Stronghold 2* že obstajajo, kar pa ne pomeni, da *Crusader* ne bo vreden vašega igralnega časa. Igra je lepo zamišljena in ponuja več možnosti za bojevanje, kot smo jih doslej videli v kateri koli strategiji. Opis vam bomo prinesli že v naslednji številki. **PCF**

Ker puščave ne slovijo ravno po svoji rodovitnosti, boste morali izkoristiti oaze za grajenje farm in rudnikov.

Obzidja sicer lahko podrete tudi s pehoto, vendar jih bo velika večina poklana med tem poskusom. Priporočamo orožje za obleganje.

Kamen na kamen ... Nekega dne, sin moj, bo tukaj stala neuničljiva trdnjava.

DATUM IZIDA OKTOBER 2002

SNIPER: PATH OF VENGEANCE

Dokaz, da ne morete v eni roki držati ruske vodke, v drugi pa dvocevke.

Ko človek ravno misli, da je že posvetil pozornost vsem omembe vrednim naslovom, pride igra kot je *Sniper*, in ga butne po prazni buči. Res, tale naslov je lahko skrita uspešnica.

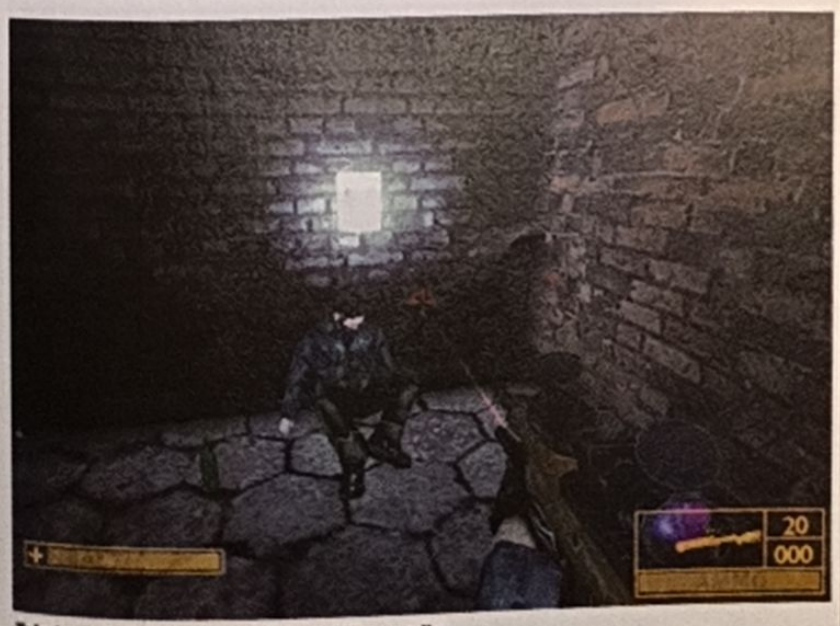
Po naslovu bi verjetno sklepali, da bo igra veliko časa posvečala plazenju po strehah in pošiljanju manjših količin svinca nasprotniku med oči. Svinec boste res razpošiljali, vendar v kar konkretnih količinah. Igra je namreč še najbolj podobna prvoosebni streljanki in temu primerno bogata je tudi orožarna. Želite granate, brzostrelke, ostrostrelske puške, dvocevke, morda pendreke? Ni problema – v nahrbtniku se nahaja vse to. Da, prav ste prebrali – nahrbtnik v prvoosebni streljanki. To je ena bolj inovativnih pogruntavščin v omenjeni igri. Nadalje so tu posebne točke, ki jih prejmete za število pobitih sovražnikov, s katerimi nato izboljšujete lastnosti vašega strelca. Stvar je tudi v praksi tako dobra, kot se bere na papirju.

V igri pa tiči še nekaj malce »drugačne inovativnosti«. Doslej namreč še nisem zasledil strelske igre, v kateri bi se ga lahko napil kot Prešeren v najboljših letih in nato opazoval vrteči se svet. V takem stanju ste precej nebogljena tarča – nauk: ko streljate, bodite trezni. Toda tudi alkohol ima svojo svetlo stran, saj pitje blagodejno vpliva na zdravje.

Toda adutov še ni konec! Igro lahko že po igranju beta različice pohvalimo zaradi močne zgodbe in samosvojih humornih izjav junaka. Okvirno izgleda zaplet takole: znajdete se v zaporu (zakaj, ne povem), tam vas zastrupijo z nekim čudnim zvarkom, po pobegu pa razjarjeni iščete krivce in odgovore na čudne stvari, ki ste jim bili priča. Tudi čez izgled nimam slabih besed. Za tega skrbi Lithtechov pogon, ki svojo vlogo opravi več kot spodobno.

Če še ne čutite skomin po tej igri, potem sem verjetno v tem članku nekaj zamočil. Naj torej sedaj glasno in jasno povem: »Tole izgleda slastno!«. **PCF**

Očitno imajo v zaporu dan odprtih vrat



Takole pa izgledate, če popijete pol litra vodke.

DATUM IZIDA OKTOBER 2002

PROJECT NOMADS

Brodolomstvo je strašna stvar– če pa vas obdaja samo nebo, postane kar čudaško.

Uspešen napad na sovražnikov otok zahteva precej taktičnega razmišljanja.

Tu in tam se pojavi igra, ki je ne moremo primerjati z ničemer. Enostavno prikolovrati se in nam predstavi nekaj še nikoli videnega. Taka igra je *Project Nomads*.

Naslov ima res nenavadno osnovo – dogajanje je namreč postavljeno v čas, ko raznese enega izmed planetov. Njegovi delci, ki spominjajo na otoke, plujejo s pomočjo nekakšnih motorjev po vesolju in na njih vlada rasa Nomadov. Na otokih s pomočjo posebnih magičnih artefaktov postavljajo zgradbe, poleg tega pa lahko ustvarjajo tudi orožja in zračna prevozna sredstva. Vse to posredno ali neposredno služi obrambi teritorija pred pirati, vendar je na vsakem otoku prostora le za 9 zgradb, zato mora biti vsaka gradnja dobro premišljena. Osnovo za vsako konstrukcijo predstavljajo prej omenjeni »čudežni predmeti«, ki pa naj bi bili ustvarjeni s strani neke višje rase – božanstva. Lastništvo nad temi viri moči, je seveda izjemnega pomena in ravno zaradi njih pride do konfliktov.

Sedaj vam morda že letijo iskrice iz oči, kaj? Besedico konflikt ste gotovo povezali z bojem – pravilno! Prav to naj bi bila ena izmed močnejših plati igre. V obdobju miru boste preprosto vladali svojim otokom, se s pomočjo posebnega letečega nahrbtnika prevažali med njimi in gradili, kar boste pač potrebovali. Mimogrede, mnogo različnih artefaktov boste lahko kombinirali ter tako dobili unikatne obrambne naprave. Ko pa pridejo nad vas sovražniki, se to mirno pohajkovanje konča. V taki situaciji sedete v prvo bojno letalo ali prevzamete nadzor nad topom ter nepovabljene goste spremeniti v ražnjiče. Toda gotovo veste, da je najboljša obramba napad. Ko torej locirate sovražnika, se odpravite in mu izpraširte rit na njegovem terenu.

Možnosti bo res ogromno. Vsak otoček bo nov izziv in groza vas bo vsakega oblaka. Prav za njim lahko lebdi otok, na katerem bo čepel sovražnik z bolj razvitimi orožji, kot so vaša. Ampak glejmo na stvar s svetle strani. Tudi če vam bo rušil stavbe in razstreljeval otoke, boste uživali – v pogledu namreč. Stvar izgleda res prelestno, pa tudi svet, kjer je pod vami, nad vami in ob vas samo nebo, je nekaj posebnega. Igra nam poleg prepletanja mnogih zvrsti obljublja tudi močno zgodbo, pa tudi večigralstvo ima več kot lepo perspektivo. Ali z vso pravico hrepenimo po njej, bomo izvedeli že naslednji mesec. **PCF**

***PN* so unikatna igra, vendar nas nekoliko spominjajo na odličen *Giants: Citizen Kabuto*, ki je sedaj na voljo za nižjo ceno.**

Leta 1916 je Jones Wister iz Philadelphije izumil puško za streljanje okoli vogalov. Puška je imela ukrivljeno cev in periskopski merek.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Eidos IO Software **www.hitman2.com**

Plešasti, skrivnostni in vsem znani plačani morilec 47 je spet tukaj. Hura!

>>Skrivanje za zajtrk, prikrivanje zakosilo, za večerjo pa še umor

Potrebuje PIII-500, 64Mb, 3D kartica s 16Mb
Želi 1 GHz PIII, 128Mb, 3D kartica s 64Mb
Več igralcev Ne podpira

Hitman – če se kolikor toliko razumete z angleščino, vam naslov pove vse. Če se ne, mi dovolite, da vam pomagam. Še najbližji prevod bi bil plačani morilec – vsekakor boljša beseda kot čisto dobesedni prevod "udarni mož", kajne? Sedaj vam je torej jasno bistvo igre? Tokrat ne boste vdirali v računalnike, iskali ukradena NATO super orožja ali reševali zapitih ruskih znanstvenikov. Ne, tukaj ste zato, da na tisoč in en način eliminirate neželene osebke.

Če dobro pomislimo, je to precej ozko področje za zasnovo igre. Dandanes nam razvijalci raje ponudijo kaj bolj razgibanega in nam zgolj za popestritev namenijo misijo, v kateri na obisk k patologu pošljemo kakšnega izmed voditeljev barab. Tukaj pa je takšno početje alfa in omega. Skrivanje za zajtrk, prikrivanje za kosilo, neopaznost za popoldansko malico in za večerjo še umor.

Kljub temu pa lahko rečemo, da je razvijalec IO Interactive iz zasnove iztisnil toliko raznolikosti, kolikor je sploh mogoče. V prvi misiji se tako Plačanec 47 poda v, oh kakšno naključje, sončno sicilijansko vilo, da spravi lokalnega mafijca rakom žvižgat. V naslednji nalogi se previdno splazi v zasneženo graščino v St. Petersburgu – toda tokrat stvar ni več tako preprosta, saj se mora odločiti za pravo izmed petih možnih tarč. In ravno ko postaja nevarno, da bi se vam vdiranje v velike hiše zamerilo, uletite v misijo, kjer morate spraviti pod rušo dva možakarja, ki se srečata v parku. In tako naprej ... Kljub temu pa boste lahko slej ko prej potegnili vzporednice med vsemi misijami: kukanje čez ključavnice, plazenje za hrbti stražarjev in nato pošiljanje vročega svinca v skorajda vsakogar.

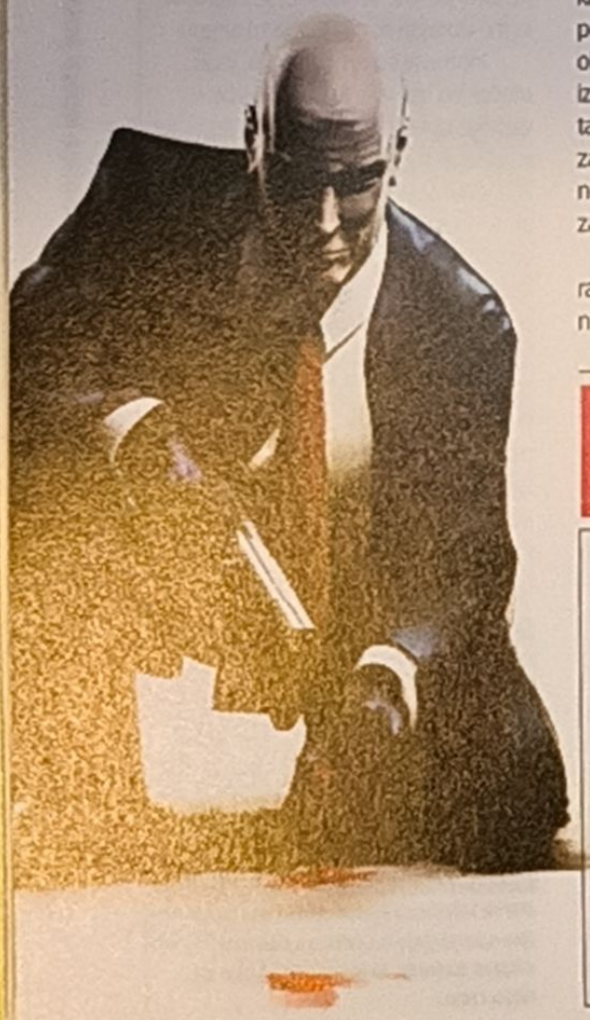
»Semkaj, tovariš.« Prijazni ruski stražar napoti številko 47 v garderobo.

Prijazno sicilijansko okolje je odlično za prikaz novega grafičnega pogona.

Ovca v preobleki

UI na žalost ni tako spektakularna kot smo upali, čeprav je še vedno boljša, kot v večini drugih iger. Stražarji so brihtne živalce – sprožite strel, pa bodo pritekli z vseh vetrov in dobili boste občutek, da se je odprla lovska sezona na plačane morilce. Njihovo obnašanje do vas se spreminja iz situacije v situacijo, odvisno pa je tudi od vaše preobleke. Ekipa, ki je bila zadolžena za *Hitmana*, je prisluhnila oboževalcem prvega dela, ki so jim imeli kaj povedati. Med željami, ki so jih izpolnili, sta preprosta interakcija ter poljubno spreminjanje pogleda iz tretjeosebnega v prvoosebnega.

Možnost za doseganje cilja na več načinov je prav tako ena izmed stvari, po kateri so igralci hrepeneli in so jo z nadaljevanjem tudi dobili. K temu pripomorejo številne misije, ki so zastavljene tako, da se med sabo prepletajo ulice ali hodniki in s tem omogočajo igralcu,

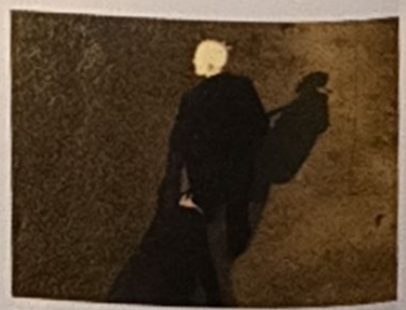


>>UBIJ ME NEŽNO

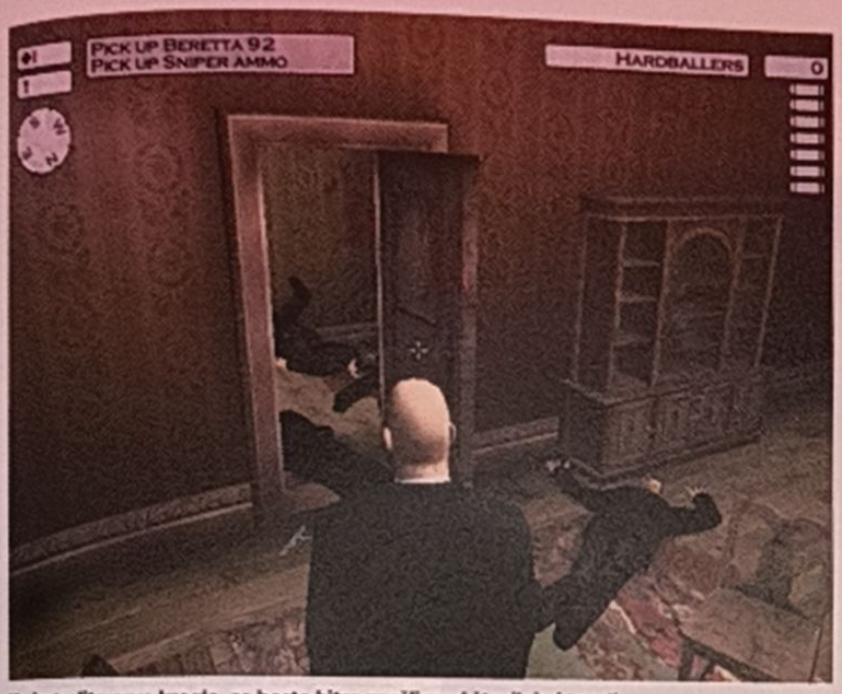
In ne pozabite – ne zganjajte hrupa ...

01 Žica je izjemno primerna za neslišno odstranjevanje, toda žrtvi se morate neslišno približati od zadaj. Tale dostavljalec rož ima uniformo, ki nam bo prišla prav ...

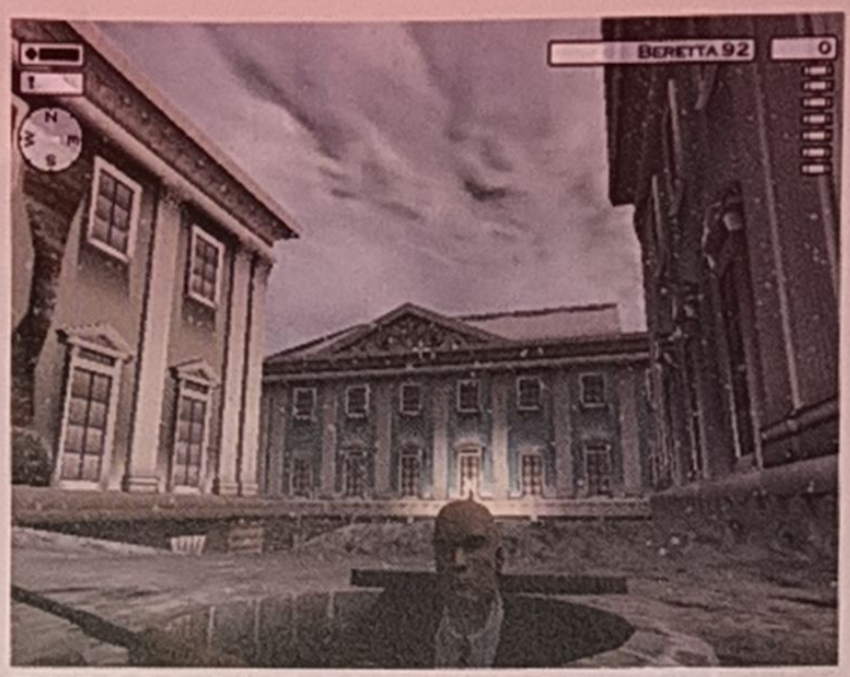
02 In ...konec je z njim! Roke opletajo, noge brcajo, toda bili smo neslišni. Na nas bi bil ponosen vsak mafijski boter.



03 Sedaj le še pospravimo truplo. Zamudno delo, vendar zaradi sokolskih oči stražarjev, nujno potrebno opravilo.



Ko izstrelite prvo kroglo, se boste hitro znašli med številnimi trupli.

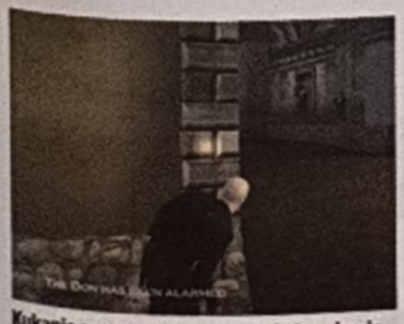


Tihotapljenje skozi rusko kanalizacijo je varen način, da se izognete varnostnikom.

da si sam izbere pot do tarče. Še posebej zanimivo je potikanje po kanalizaciji, hkrati pa je to tudi ena izmed lažjih poti, da ostanete neopaženi.

Toda svoboda v igri ima še večje razsežnosti. Včasih se vam na primer sploh ni potrebno približati tarči. Pravzaprav je to ponekod, tako kot pri misiji Kirov Park, kar nemogoče; stražarjev je preprosto preveč. Toda brez skrbi – opremljeni ste z dvema avtomobilskima bombama in ne preostane vam drugega, kot da se pritihotapite do limuzin, v katerih se prevažata vaši bodoči žrtvi in pripravite ognjemet. Se vam to morda zdi preveč brezosebno? Raje osebno poskrbite za dosego cilja? Tudi prav, ni problema. Odpravite se v jugozahodni del mesta, poiščite radijski oddajnik, splezajte nanj ter sprožite petelina ostrostrelske puške. Če se slučajno bojite elektromagnetnega valovanja v bližini take naprave, se pač podajte na kakšno drugo lokacijo – zvonik katedrale na severovzhodu bo čisto primeren.

Čeprav imate res veliko svobode, pa se ne bojte, da bi bila igra prelahka in ne bi ponujala zadostnega izziva. Prav nasprotno! Stražarjev je vedno dovolj in svojo službo opravljajo vestno, redko pa se bo zgodilo, da boste prišli v položaj, kjer se jih boste lahko popolnoma neslišno znebili. Če boste zganjali prevelik hrup, pa so včasih kar neugodno hitre pameti in hitro se boste znašli v "zosu". Kaj pogosto se bo tudi zgodilo, da bo prvi znak, da ste bili opaženi, kopica krogel izza vašega hrbta, ki vam bodo notranje organe spremenile v zunanje.


Kukanje za vogale ter skozi ključavnice je nujno opravilo.

Premalo

Frustracija je ena izmed stvari, ki v *Hitmanu* prepogosto nastopi, čeprav je to še mogoče nekako preživeti. Kljub temu je dejstvo, da imate na srednji težavnostni stopnji na razpolago samo dve mesti za shranjevanje, največja napaka igre. Zavedamo se sicer, da gre za dve mesti več kot v prvem delu in da je neprestano shranjevanje uničilo že prenekatero igro, toda ob nekaterih posebno zagonetnih nalogah vas to prisili k nenehnemu ponavljanju. Ni dvoma, da je to igra, pri kateri se kar navadimo na frazo »samo še enkrat poskusim«, ampak ko boste misijo poskusili dokončati že dvajsetič in bo spet šlo nekaj narobe prav pri koncu, vam bo začela vreti kri. Eidos, kaj pravite na popravek?

Prikritost, ki je zaščitni znak sedeminštiridesetice, prav tako pripomore k brisanju nasmeška z vašega obraza. Zakaj? Prisili vas k napredovanju s hitrostjo paraliziranega polža slinarja. Prepričani smo, da je verjetno to res način premikanja serijskega morilca, toda nenehno uporabljanje tega načina, v vas občasno sproži željo po vpitju in samomoru.

In ko smo že ravno pri godrnjanju, naj omenim še preveč neočitne rešitve misij – kot je recimo plazenje v parkirani tovornjak, ki vas nato odpelje mimo stražarske utice. Toda ne razumite me narobe: rešitve so inovativne ter le redko lahko opazne. 47 namreč ne bo kar rekel: »Hm, glej, glej! Tovornjak, morda bi se ga dalo uporabiti ...« kakor je to izvedeno v večini iger.

Rdeče je boljše?

Kar prepogosto boste začutili željo po vrnitvi v bolj kriminalne vode. Začeli boste z željo, da bi stopnjo dokončali s prikritostjo in mačjimi gibi, vendar vas bo to minilo, ko vam bo isti ruski vojak nekaj desetkrat preprečil dosega cilja. Takrat se vam bo v glavi začela poditi misel: »Hudiča, imam pištolo. Le kaj mi preprečuje, da tistega ruskega klovna ne spravim z obličja Zemlje?« Ob strelih bo pritekel kup njegovih sodelavcev, a jih boste že nekako pospravili in tako se stopnje na trenutke pretvorijo v eno samo klavnico, pri čemer pa boste dobili občutek, da misije niste izvedli, kot je bilo mišljeno.

Če slučajno še niste dojeli, naj vam povem, da je drugi del *Hitmana* boljši od prvega, a na trenutke še vedno deluje nekoliko neuravnoteženo. Včasih boste rohneli nad »nepravičnostjo« igre, spet drugič se boste počutili kot hladen, močan morilski stroj in komaj pričakovali naslednji izziv. V računalniških igrah je vse pogostejši cilj sejanje svinca na vse okoli sebe – in včasih boste te možnosti v *Hitman 2* še posebno veseli. Ni ga večjega užitka, kot je, po nenehnem skrivanju, tiste zoprneže spremeniti v mačjo hrano.

Tony Ellis

NEZAMUDITE TEGA

Navodila: vtihotapi se na prizorišče skrivnega sestanka in ubij zlobnega ruskega generala, ne da bi ranil katerega izmed visokih častnikov. Nepričakovana težava – ob prispetju na prizorišče se izkaže, da so vsi generali! Samo obvestilo v zadnji minuti in neverjetno hitri refleksi lahko rešijo misijo pred popolno katastrofo.

PCFOcena

↗ Prepriča vas v večkratno igranje
↙ Premalo mest za shranjevanje

VREDNO OGLEDA
The Sum of all Fears 71%
Hidden and Dangerous 92%
Soldier of Fortune 2 86%

»Polna izzivov, kravžlja možgančke in vas razbesni.«

86%

Morilec John Horwood je bil obešen 13. aprila 1821. Njegovo kožo so uporabili za izdelavo platnic knjige, v kateri je bila opisana obdukcija njegovega trupla, ki ji je opravil kirurg Richard Smith.

EMPEROR
RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Vivendi Impressions Games **http://emperor.sierra.com**

Konfucij je porekel: »Človek, ki gradi mesto, je kot kozel brez nog.« Nam se zdi, da so ga od nekdaj precenjevali.

Na mapi imperija lahko pošiljate poslanike v druga mesta in trgujete, vohunite ali jih celo osvojite.

Z uspevajočo industrijo lahko presežek blaga lepo prodate – če le imate trgovinskega partnerja.

>>Novi dodatki izpopolnijo že tako dodelan sistem

Potrebuje PII-400, 64 Mb, Windows 95/98/ME/XP
Želi PIII, 256 Mb

Daleč nazaj, v tistih meglenih časih – ne dolgo po dogodkih v *Emperorju* – so bili osnovani Impressions Games. Šlo je za neumno podjetje, ki je produciralo valove popolnoma usranih strateških naslovov. Nato pa – bing! Je izšel *Caesar*, njihova prva igra z grajenjem mesta, ki si je veliko izposojala od *SimCity*, vendar ji je tudi uspelo ustvariti lastno zvrst.

Na kratko – igra je bila odlična. Od takrat za izbirčne stratege ni bilo več poti nazaj: sledila sta *Caesar 2* in *3*, nato *Pharaoh* in *Zeus*, vsak z razširitvenimi paketi. Vsi so gradili na enaki osnovi – ustvarjanju ogromnih, podrobnih mest, temelječih na klasičnih zgodovinskih obdobjih.

No, pa izpljunimo vse skupaj: *Emperor* je zelo, zelo podoben predhodnikom. Odgovor na vprašanje, ali je to pozitivno ali ne, je popolnoma odvisen od vašega odnosa do preteklih iger v seriji. Ljubitelji se bodo znašli že v pol ure, medtem ko bodo ostali tarnali, da misije trajajo predolgo, boj je še vedno nepoudarjen, grafika je v 2D ipd.

Bolečine, bolečine

Emperor so v resnici razvili v BreakAway Games, podjetju, ki je sproduciralo razširitev za *Pharaoh*, *Cleopatra*. Dogajanje je postavljeno na starodavno Kitajsko, obsega pa 3.000 let in sedem dinastij, kampanje za enega igralca pa so sestavljene iz več kot 40 misij. Po preteku časa iz bronaste dobe napredujete v železno in nato v jekleno, kar predstavlja tudi spremembe v tehnologijah.

Osnovni cilj vsake misije je ustvarjanje mesta znotraj določenih kriterijev, čeprav so ponavadi v igri še druge naloge, kot je pridobitev dveh trgovinskih partnerjev ali izgradnja spomenika (o tem več pozneje). Zveni preprosto, toda ustvariti morate dodelano verigo služb, ki bodo vzdrževale srečo in blagostanje vašega prebivalstva.

Najprej pridejo nastanitveni kompleksi, sledijo viri hrane – kopenski ali morski oziroma gojeni na kmetijah. Hrano skladiščite v mlinih, preko tržnice pa jo razdeljujete med prebivalstvo. Stolpi z inšpektorji preprečujejo, da bi se vse skupaj sesulo v prah oziroma zgorelo, vodnjaki pa so vir vode. Zeliščarji skrbijo za zdravje prebivalcev, v templju pa častijo prednike in darujejo bogovom.

Tukaj pa se stvari zakomplicirajo. Hiše se morajo razviti, prebivalstvo pa potrebuje vse bolj luksuzno blago, kot so konoplja (za oblačila), keramika, svila, čaj, porcelan, zabavniki, različne vrste hrane ipd. Vse to pa je treba nekako pridelati, kar pomeni, da morate zbrati surovine, jih predelati in potem izdelati dobrine. Tako za enega vojaka potrebujete glinokopa, vir železove rude v obliki iskal, talilnico brona, orožarja in utrdbo – ne pozabite pa tudi na skladišča in dobro omrežje cest.

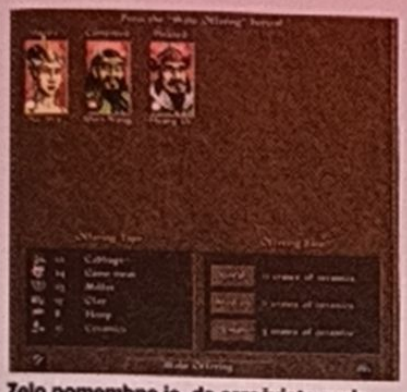
Včasih ne boste imeli druge izbire, kot da uvozite potrebne dobrine – trgovanje opravljate na mapi imperija. Tukaj stopita v ospredje diplomacija in/ali sila, ko prepričate ali prisilite drugo mesto, naj vam preda dobrine. No, tudi oni lahko storijo enako in če jim ne boste ustregli, lahko nad vas pošljejo vojake z bridkimi sabljami.

Na kratko, v tipični misiji boste morali preklemano žonglirati. Ustvariti boste morali učinkovito infrastrukturo, osrečevati ljudi, jih prehranjevati, imeti dobiček, pridelati hrano in komunicirati z zunanjim svetom in pozneje celo braniti oziroma osvajati druga mesta.

Čas junakov

Tako kot v *Zeusu*, tudi tukaj bogovi – oziroma kitajski junaki – igrajo pomembno vlogo. Tako jih morate osrečiti z oltarji in templji, če ne želite, da nad vami izlijejo svoj bes, vendar so lahko tudi uporabni. Določenega junaka lepo počastite in obiskal bo vaše mesto kjer se bo izkazal s kakšnim dobrim dejanjem, recimo blagoslavljanjem zgradb. Zgradite lahko tudi ogromne spomenike, vendar je za kaj takega potrebno veliko delovne sile ter kopica igralnih let.

Tudi sistem prehrane je doživel nekaj pretanjenih sprememb. Razvoj stanovanj je odvisen od tega, koliko vrst hrane vaše prebivalstvo poje, zato ne morete enostavno gojiti ogromnih polj



Zelo pomembno je, da osrečujete svoje prednike. To storite tako, da starodavne duhove podkupite z ničvredno bižuterijo ali neprecenljivo keramiko. Ali z zeljem.

koruze. Vsak pridelek raste v določenem obdobju in če ste zviti, bodo vaši kmetje čez celo leto gojili raznovrstno hrano.

Ker je to Kitajska, je poudarek tudi na feng shuiju. V praksi to pomeni, da ko želite postaviti stavbo, se obarva zeleno ko je v najbolj harmoničnem položaju oziroma rumeno, ko feng shui ni »ta pravi.« Kalkulacija sicer ni povsem razložena, vendar ima minimalen učinek na srečo prebivalstva.

Najpomembnejši napredek v *Emperorju* pa je način za več igralcev. Menda so to »ljubitelji« zahtevali že dolgo, čeprav smo nekoliko skeptični. Pa ne zato, ker stvar ne bi delovala; prav nasprotno, vse skupaj je zato veliko boljše. Udrihanje po živem igralcu je veliko bolje, kot če vas že v nekaj sekundah preplavi superiorna UI. Igrate lahko tekmovalno ali kooperativno igro in združujete vire za postavitev znamenitosti, kot je Kitajski zid – pa tudi položaj lahko kadar koli shranite.

Boj v *Emperorju* je zelo preprost: svojim možem le ukažite napad – čeprav lahko v načinu za več igralcev s katapulti porušite obzidje.

Brez ritma

Zanima nas, koliko ljubiteljev bo zares uživalo v večigralskem načinu. Počasen in zapleten proces razvoja mesta je vsekakor primeren za način za enega igralca, kjer lahko uživate, ne da bi vam za vrat dihal kak prenapetež. Na koncu koncev ne gre za *WarCraft III*.

Je *Emperor* preprosto le več že videnega? Da in ne. Prav gotovo daje občutek domačnosti, saj ima bogato bitno grafiko (na srečo ni 3D), odlične zvočne učinke ter čisto lasten sistem pešcev. Po drugi strani pa novi elementi (vključno s tistimi, ki jih nismo omenili) močno izboljšajo že tako dodelan sistem.

Tako kot predhodniki, *Emperor* za vsako misijo zahteva obilico koncentracije in ogromno časa. Pepogosto boste nekaj zavozili in tega sploh ne boste opazili, vse dokler prebivalci zaradi pomanjkanja keramike ne bodo pričeli množično zapuščati mesta. Igralnost je res lepo uravnotežena, zato lahko za napake krivite le sebe in užitek ob opazovanju rasti vaše naselbine je res precejšen.

Emperor je strategija grajenja v najčistejši obliki in ni odvisen od tega, kako hitro izdelate enote in jih pomikate po mapi. Ponuja izziv, zatopitev, frustracije in celo izobrazbo. Nam stvar povsem ustreza.

Ed Ricketts

>>VZHODNJAŠKE OBLJUBE

Ves svet je v vaših rokah ...

VRATARNICA
Vrata zadržujejo določene vrste ljudi.

DAVČNI RAJ
Administrativno mesto. Ta kup birokratov je potreben za reden priliv davkov.

NAPUH
Elitne nastanitve. Tukaj živijo bogatini.

POŽELENJE
Obzidana nastanitvena območja preprečujejo pogled na industrijska področja, zato so vredna več.

STOP!
Cestne zapore preprečujejo, da bi ljudje zašli tja, kjer jih ne želite.

TRAVNATE KORENINE
Kmetije z žitom, prosom in zeljem. Pridelki uspevajo le na travnatih površinah.

OBZIDJE
Mestno obzidje barbarom preprečuje nepooblaščen vstop, varujejo pa ga lokostreici.

INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA
Ta cesta pelje do industrijskega območja: jame z glino, talilci brona in tako naprej.

PCFOcena

↗ Večigralstvo, prava strategija, dolgotrajnost
↙ V bistvu enaka predhodnikom

VREDNO OGLEDA
Pharaoh 90%
Zeus: Master of Olympus 86%
The Settlers IV 63%

»Ponosno nadaljevanje odlične serije grajenja mest.«

84%

>>MONUMENTALNA ZMAGA

Gradnja celo najmanjšega poslopja lahko traja leta

01 Potem ko ste poskrbeli za potrebno delovno silo, bodo postavili temelje in vanje pričeli vlivati blato.

02 Nato ga delovna raja potepta. Ponavljajte, dokler je potrebno, in poskrbite za dodaten material.

03 Nato bo keramik leseno strukturo prekril z lesketajočo se glazuro, ki ustreza bogovom.

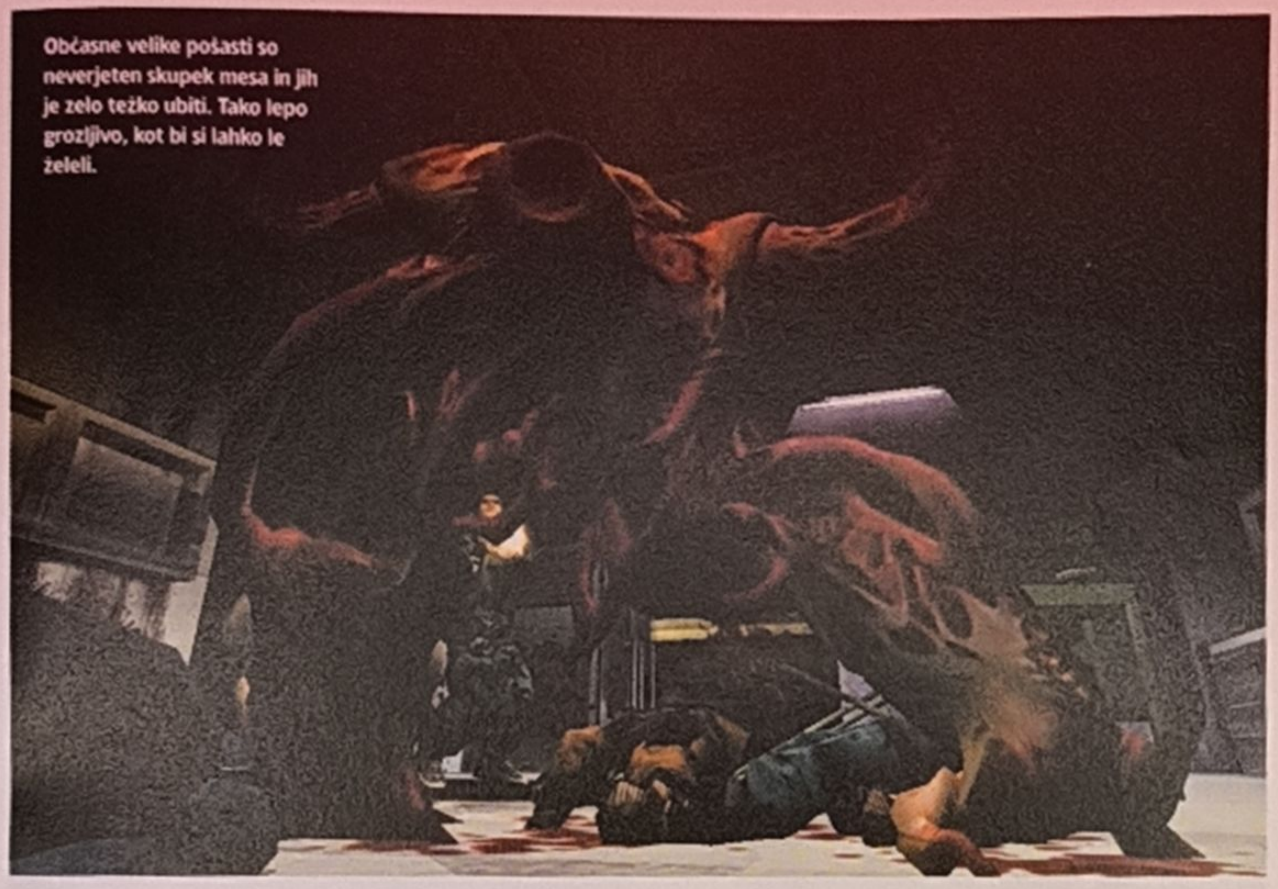
04 Voila (oziroma kar koli že je kitajski ekvivalent): Veliki tempelj.

Giljotina se je izvirno imenovala louisetta, po Antoinu Louisu, kirurgu, ki jo je izumil. S
ki je zagovarjal njeno uporabo, ker bi naj bila
mil. Svoje sedanje ime pa je dobila po Josephu Ignacu Guillotinu, zdravniku,
bila najbolj milosten način usmrtitve.

- cenejši klici v tujino
- brez mesečne naročnine
- sekundni obračun
- pregled opravljenih pogovorov
- visoka kakovost zvoka
- zanesljivost delovanja
- enostavna uporaba
- brezplačna pomoč in informacije na 080-23 10 in www.amis.net

amis tel

MEDINET d.o.o., Tržaška cesta 85, p.p. 1209, 2001 Maribor, Slovenija
telefon: +386 (0) 2 320 6 320, fax: +386 (0) 320 6 325, e-mail: info@amis.net, http://www.amis.net



Občasne velike pošasti so neverjeten skupek mesa in jih je zelo težko ubiti. Tako lepo grozljivo, kot bi si lahko le želeli.

THE THING

Vivendi Universal Computer Artworks **www.thethinggame.com**

Film je bil grozljiv, igra pa vse ponese na novo raven.

Potrebuje PII-300, 32Mb, 3D kartico z 8Mb
Želi PIII-600, 64Mb, 3D kartico z 32Mb
Več igralcev Ne podpira

So nekatere stvari, ki jih igra ne bi smela v nobenem primeru narediti. Stvari, ki igralca potegnejo iz sveta, v katerega je zatopljen. Stvari, ki igralca živcirajo – tako kot vas verjetno živcira moja nenehna uporaba besede »stvar«. Toda, z resnico na plan, igra z naslovom *The Thing*, vsebuje mnogo teh, khm, zadev. In kljub vsemu je briljantna. Čudno, ni kaj!

Prva izmed takih nadležnih lastnosti je, da ne moreš preskočiti vmesnih sekvenc oz. filmčkov. Kdo bi jih pa hotel, porečete. Prvič res nihče, ker pa igra pozna shranjevanje samo na določenih točkah, boste en in isti film gledali znova in znova. To pa je precej oddaljeno od zabavnega.

Nadalje, vsakič ko "guznete" vam pove, »Umrli ste«. »Ne ga lomit,« si mislite, ko na tleh gledate svoje razmesarjeno telo. »A da sem?«. Takoj na začetku boste naleteli še na eno reč. Ko boste poskušali prilagajati nadzorne tipke, bo pol tipkovnice hrome. Tudi postavitvi tipk se vidi, da je vzeta s Play Stationa 2. Pričakovali bi torej, da bo *The Thing* deležna številnih kritik. No, vaša pričakovanja niso utemeljena – *Stvar* je preprosto dobra.

Enkrat za spremembo je bila filmska licenca dobro uporabljena in dobili smo več kot spodobno tretjeosebno akcijsko pustolovščino. Igra je slogovno tako zvesta svojemu filmskemu vzoru, da jo bodo vsi oboževalci filma gotovo vzeli za svojo. Vključeni so tudi določeni namigi, ki se navezujejo na Carpenterjevo tipično akcijsko grozljivko – končno boste lahko izvedeli, kdo je v resnici preživel dogodke v filmu. Če pa slučajno te filmske mojstrovine niste videli, ste še vedno lahko brez skrbi – igra vam bo predstavila vse, kar je potrebno za odlično vzdušje.

Zaveznik = stvor

Zaradi nujnega občutka akcije in dinamike je v igri prisotna cela horda stvorov, v čemer se razlikuje od filma, kjer se je na platnu pojavila le ena pošast naenkrat. Na srečo je tudi toliko različnih vrst sovražnikov, da zasenčijo celo grozljivko, v kateri je Stvor vsakič izgledal drugače. Sam izgled je tako prepričljiv, da se boste večkrat zalotili pri umikanju od zaslona, ko boste zagledali gromozanske lovke katere izmed spak.

Toda ni vse le v pobijanju prikazni. No, pravzaprav je, vendar je pomešano z ekipnim bojevanjem. Kot voditelj »čistilne« ekipe namreč ukazujete svojim sotrpinom. Vaši borci so motivirani s strahom oz. z zaupanjem, kar pomeni, da boste morali paziti na svoje obnašanje. Vzemite naboje enemu izmed vojakov, ker vam je zmanjkalo streliva, po nesreči streljajte v prazno ali se pretirano zaletavajte v stene, pa jih bo začelo skrbeti, da ste okuženi. Da boste ponovno upravičili njihovo zaupanje, jim boste morda morali dati nekaj orožja ali pa vsaj biti opaženi, kako streljate v stvore. Sliši se krasno, le prepogosto je vse skupaj skriptirano.

Strah me je!

Še boljše izveden pa je element strahu. Če vaši kameradi opazijo kri na stenah ali slišijo grozljive zvoke, ki jih ustvarjajo pošasti, bodo prestrašeni in v boju ne bodo več tako natančni in hitri. Kaj lahko se zgodi, da pričnejo nenadzorovano streljati, bruhati ali pa se celo pomočijo v hlače.

In potem je tu še infekcija ... Nikoli ne veste, kateri izmed vaših zaveznikov je okužen, dokler nekje ne ostaneta sama in se pokaže njegova želja po uničevanju vaše drobovine. Toda tudi to je v večini primerov povsem skriptirano.

The Thing ni klasična igra, je pa polna groze, akcije in vsi jo boste vzljubili – toda vseeno ni tako dobra, da bi jo igrali več kot enkrat.

Alec Meer

Zaradi takšnih stvari se bo vašim enotam zmešalo. Povedite jih na mirnejši kraj, da si tam pomirijo živce.

Inženirji so obvezni za popravljanje vrat, obuditev energije in za bruhanje, ko zagledajo še eno iznakaženo truplo.

Skrivnostni vladni eksperimenti – vedno dobra stvar, če se le zanimate za mesnate stvari, ki se nahajajo v teh velikanskih posodah.

Večje Stvore lahko ubijete samo z ognjem, tako da, če nimate metalca ognja, lahko le zbežite.

Kosi trupel, ki so jim zrasle noge, so najbolj pogosta oblika sovragov in prihajajo v hordah.

PCFOcena

↗ Briljanten izgled, atmosfera in ekipno delo
↙ Narejena za konzole, preveč skriptirana

VREDNO OGLEDA
Half-Life 90%
Resident Evil 3 84%
Aliens vs Predator 2 90%

»Dobro izkoriščena licenca, želeli bi si le nekoliko več svobode«

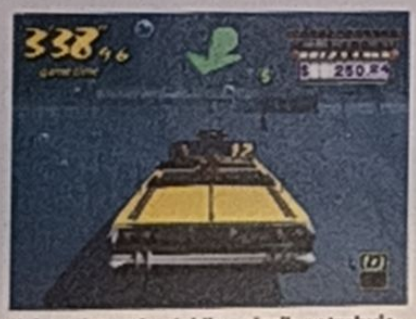
84%

The Thing je eden od filmov, ki sestavljajo Carpenterjevo t.i. apokaliptično trilogijo. Druga dva filma sta Prince of Darkness in The Mouth of Madness.

>>Od daleč resda diši dobro in na slikah izgleda prav slastno

Zaradi stavke železniških delavcev mora naš poba posegati po skrajnih ukrepih, da bo spravil delavce v službo.

Nihče, ki ima pol možganov, se tukaj ne drzne voziti s kolesom.



Hej, tudi morske deklice včasih potrebujejo taksi.

V igri je dovolj označb, da bo potrebne kar nekaj koncentracije.

"Hej punči, kje si staknila to krilce?"

CRAZY TAXI

Empire Lasten **www.crazytaxi.co.uk**

Klasično, a postarano divjanje z Dreamcasta se je končno priteplo še na PC.

Potrebuje PIII-500, 64Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi PIII-800, 128Mb, 3D kartico z 32 Mb
Več igralcev Ne podpira

Predelave arkad s konzol – kdo jih sploh potrebuje? Po večini se pojavljajo pozno (v tem primeru po dveh letih in pol), ko po obstoječih standardih ne izgledajo več dobro, kontrole ne delujejo tako, kot bi morale, vsako dobro plat igre pa so druge igre v tem času že tako ali tako izrabile do konca. *Crazy Taxy* je zadnji tak primer, v katerem se noro preganjate po mestu v taksiju, pobirate stranke in jih odlagate na želenih lokacijah. Enostaven in odlično izveden koncept, ki smo ga med čakanjem videli kot brezplačen dodatek v *Grand Theft Auto III*.

Povprečna vožnja

Tudi s tehnične plati je igra videla boljše dneve. Sijoči posnetki San Francisca so davnega leta 1999 izgledali prav dobro, danes pa se taisti pogon bolj slabo obnese, že znani spodrsljaji in napake pa čisto ničesar ne prispevajo k izgledu, saj so glede na možnosti tehnologije neodpustljive. Omenjene pomanjkljivosti in dejstvo, da lahko za isti denar dobite izvirnik za Dreamcast, vključno s presneto konzolo, bodo še dodatno razočarali malce zahtevnejšega igralca, ki si želi primerne izkušnje na PC-ju.

Če si zamislimo, da imamo pred sabo čisto novo igro, da *GTA3* ne obstaja in da ji odpustimo tehnične spodrsljaje, je *Crazy Taxy* nedvomno zasvojljiva arkadna vožnja, polna akcije, ki jo bo vsakdo takoj usvojil.

Zabava za kratek čas

Izberite si torej enega od štirih nevarnih voznikov taksija, skočite v ogromen avtomobil z odprto streho in se odpravite pobrati najbližjega, nič hudega slutečega potnika. Puščica vas bo usmerjala po ulicah do cilja, če boste pa potniku ponudili divjo, a varno vožnjo, pa boste lahko zvišali voznino. Med tem časom pa ura nezadržno tiktaka in če ne boste hitro poiskali najhitrejših poti do ciljev, boste kaj kmalu ugotovili, da je igre konec. Zahtevnost lahko prilagajate polastnih željah, omogočeno je pa tudi več načinov vožnje. V nekaterih načinih boste torej imeli na razpolago več časa, a arkadni značaj igre pomeni, da bo tudi na najnižji zahtevnostni stopnji predstavljala kar precejšen zalogaj.

Vprašanje pa je, koliko krat boste *Crazy Taxy* sploh zagnali po prvih nekaj dneh igranja. Nas je zanimal izjemno kratek čas. Igra daje tako hiter in zabavno nerealističen občutek, da preprosto morate občudovati njen osvežujoč in neposreden pristop, a je po dveh ali treh dneh ne boste več pri volji igrati.

Za konec pa se seveda morate vprašati, če si res želite igričarsko različico hitro pripravljene hrane. Od daleč resda diši dobro in na slikah izgleda prav slastno. Včasih je celo dobra. Gre torej za hitro potešitev lakote, ki vas dolgoročno preprosto ne more zadovoljiti.

Kristan Reed

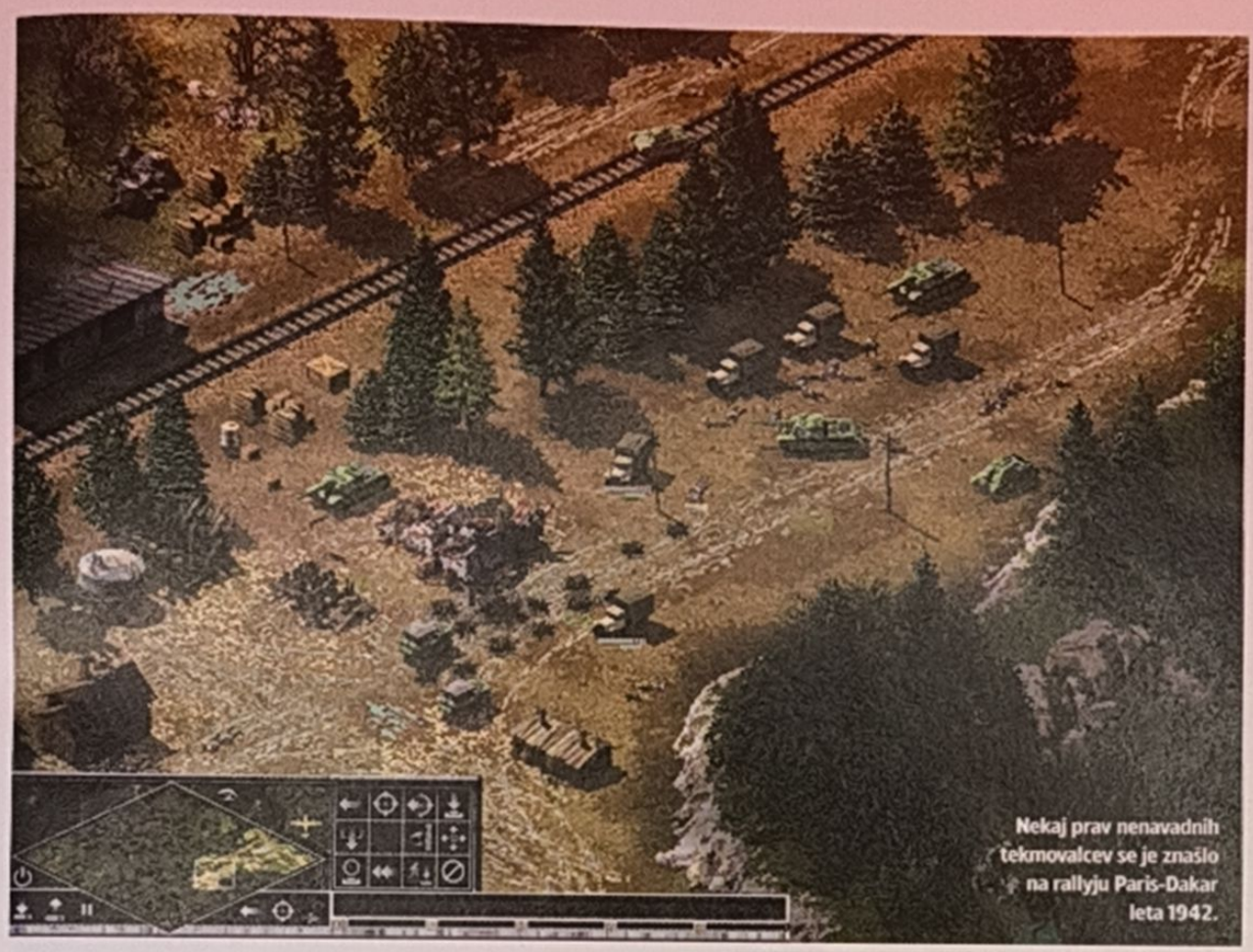
PCFOcena

↗ Arkadno nora in divjaška
↙ Izgleda preveč staro in ni dolgo zanimiva

VREDNO OGLEDA
Driver 89%
Midtown Madness 91%
Grand Theft Auto III 93%

"Zasvojljiva dirkalna arkada, a prestara in preplitka."

67%



Nekaj prav nenavadnih tekmovalcev se je znašlo na rallyju Paris-Dakar leta 1942.

SUDDEN STRIKE 2

CDV Lasten **www.suddenstrike2.de**

Pretiran trud na račun vojne, ki pa se ni najbolj obnesel.

Potrebuje PII-333, 64Mb, 3D kartico z 8Mb
Želi PIII-500, 128Mb, 3D kartico s 16Mb
Več igralcev Mreža, internet (do 8)

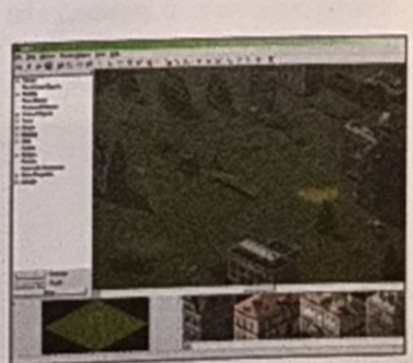
Pesnik George Oppen je rekel: "Gotovo je jasnost najlepša stvar na svetu." In če govorimo o računalniških igrah, se gotovo strinjamo. Igra sama po sebi bi morala predstavljati izziv in igralci se ne želijo bojevati z vmesnikom, medtem ko bi se morali meriti z nasprotnikom.

Zato smo si izmislili manj poetično *PCF* mantro: "Dobro je videti, kaj se dogaja sredi vojne." Na žalost *Sudden Strike 2* uspeva kršiti enega najpomembnejših zakonov igralstva – igralcu preprečuje, da bi vedel, kaj se sploh dogaja. Mogoče se boste sedaj namrdnili in pojasnili, da je takšna pač narava bojevanja. Mi pravimo, da je to neumnost. Izguba jasnosti povzroča izgubo kontrole, ki vodi v frustracije. Frustracije pa seveda vodijo v jezo, jeza pa je pot na temno stran ...

Še ena zgradba se je zrušila. Verjetno od utrujenosti.

Dolgočasna ali zasvojljiva?

Škoda, saj bi *SS2* zlahka postal zasvojljiv strateški naslov. Z možnostjo bojevanja za Nemčijo, Japonsko, Ameriko, Rusijo ali Britanijo ponuja dovolj različnih lokacij, na katerih lahko izživite lastno različico 2. sv. vojne. Pri CDV niso skoparili z vojnim udejstvovanjem, saj ima vsak narod številno vojsko, ki vključuje vojake, topništvo, vlake, letala, džipe in cel kup majhnih tankcev. Vsak lik je ločeno modeliran in simpatične podrobnosti, kot so vlečenje topa ali prevažanje mož na krovu tanka, kažejo na pozornost, ki jo pri CDV posvečajo podrobnostim. Problemi pa se pričnejo pojavljati, ko simpatični padalci in miniaturni mitraljezci stopijo v akcijo. Razlikovanje ostrostrelca od oficirja je težavno opravilo že na odprtem terenu, če pa so vaši vojaki varno spravljeni v zaklonih, je skorajda nemogoče. Edini način, da najdete pravega človečka je ta, da se z miško sprehajate po njih in prebirate (kriminalno majhna) statistična poročila. In vse prehitro boste na račun lokalne flore založili celo četo.



Enostaven urejevalnik map je tudi vključen, če se kdaj naveličate kampanje.

Časovne omejitve

Vse to premikanje z miško in iskanje igle v kopici sena je dovolj nerodno med prekinitvijo ognja, ko pa izbruhnejo kratki in agresivni spopadi, pa je praktično nemogoče. Če boste poskusili ugotoviti, kaj počnejo vaši inženirji in dragoceni komandosi (pogosto edine enote, ki lahko zasežejo in vozijo sovražnikova vozila) in na koga streljajo, se boste morali boriti s časom. Bitke so preprosto prekratke in ponujajo premalo časa za pripravo taktike ali izdajanje ukazov.

Igranje *Sudden Strike 2* je podobno finalu igre *The Crystal Maze*, kjer se na vas vsuje na tisoče priboljškov, uporabnih in neuporabnij, in jih morate v času, ki je na voljo, pobrati čim več. Naenkrat se ura ustavi, vsega je konec in vi lahko le upate, da ste se dobro odrezali **Paul Dean**

>>Izguba jasnosti povzroča frustracije. Frustracije vodijo v jezo, jeza pa je pot na temno stran ...

Iz dni, ko je bilo opazovanje vlakov nevarno početje ... *Sudden Strike 2* predstavlja tudi železniške in zračne enote.

Okrepitve pogosto prispejo med bitko, čeprav le redko izveste, kaj bi naj pričakovali, ko se končno pojavijo.

PCFOcena

↗ Pisana izbira kampanj in enot
↙ Izgleda postarno, ne zasvoji, preveč podrobnosti

VREDNO OGLEDA
Close Combat 4: Battle of the Bulge 89%
Operation Flashpoint 94%
World War III: Black Gold 77%

"Hude napake kazijo obsežno in obetavno igro."

66%

Najkrajša vojna vseh časov je bila med Zanzibarjem in Anglijo leta 1896. Zanzibar se je predal po 38 minutah.

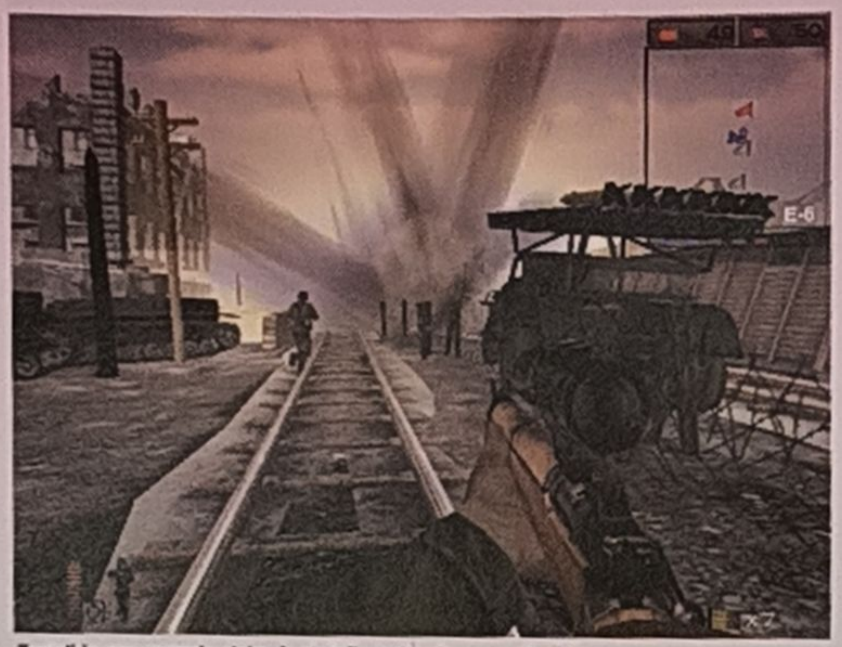
BATTLEFIELD 1942

Electronic Arts Digital Illusions **www.battlefield1942.com**

Vsega bo konec pred božičem. 1942 namreč. Ta prekleta vojna ima pred seboj še nekaj let.

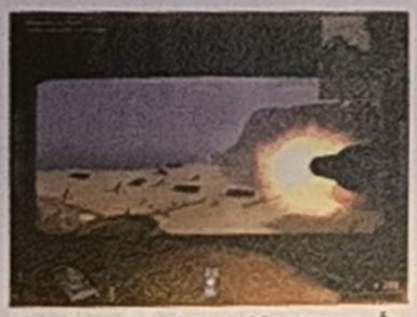
KRATKI POLETI

Pri Digital Ilusions so v datoteki Readme.txt neposredno zapisali, da ne gre za pravo letalsko simulacijo. Toda če je tako, bi raje videli, da upravljanje letala ne bi bilo tako preklemansko realistično zapleteno (kot je v simulacijah). Celo z uporabo tipkovnice je težko ostati v zraku in se hkrati bojevati. Morebitnim zadetkom med našim igranjem je tako botrovala kvečjemu sreča, ne pa spretnost. Fantje, to prosim popravite.



Zaradi še ene zamude vlaka, je stotnik vzel zadeve v svoje roke.

Igra, ki bo zamenjala Counter-strike? Za to trditev še moramo počakati.



Vi vozite, nekdo drug skrbi za topove. Če izstopite, on prevzame vlogo vozníka.

Kaj? Ste že umrli? Zamenjajte razred vojaka in izberite, kje se boste znova pojavili. Super ta vojna, kaj?

Potrebuje PIII-500, 128 Mb, 3D karica z 32 Mb
Želi P4 800, 256 Mb, 3D kartica s 64 MB
Več igralcev Mreža, internet

Prva stvar, ki naredi vtis, je glasba, ki spominja na glasbene teme vojnih filmov iz šestdesetih in sedemdesetih let. V nas vzbudi željo, da bi počili nekaj Švabov, skočili do Berlina in izvedli atentat na Hitlerja, nato pa se vrnili nazaj v domačo Britanijo na čaj in piškotke.

Na srečo glasba ni edina stvar, ki naredi vtis, toda igra ni brez pomanjkljivosti. Brez dvoma so se avtorji med razvojem osredotočali na večigralski način, nato pa vključili tudi način za enega igralca, ki pa ne izpolnjuje pričakovanj.

Izprašimo nemške riti

Za začetek si oglejmo način za več igralcev. Morda ste ga že preizkusili v beta različici, ki je hitro našla svoj krog ljubiteljev. Tu ni neomejenih okolij, kot smo jih imeli v *Operation Flashpoint*, ima pa zato igra lepši izgled. Naloge niso nič posebnega, večinoma gre za osvajanje strateških točk, ki jih je potrebno zadržati. Liki so (podobno kot pri *Team Fortress*) razdeljeni v razrede: ostrostrelec, jurišnik, protioklepnik, medicinec in inženir – vsak med njimi pa se ponaša s svojimi sposobnostmi in orožjem. Nič novega, torej.

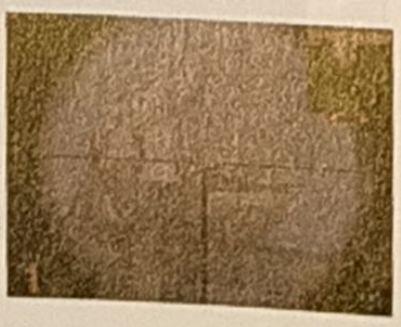
Skočimo še k vozilom, ki jih zagotovo ne manjka. Na voljo so nam tanki, džipi, bojna letala, ladjevje in podmornice in vsi nestrpno čakajo, da skočimo vanje in poiščemo kakšno ljubko tarčo. Če nas je kdo prehitel, pa lahko še vedno sodelujemo kot strelci, namesto kot vozniki. Pravzaprav je vozil več kot trideset in so v večini primerov dober dodatek k igri. Vozimo lahko v prvi ali tretji osebi, a v tanku nič od obojega ni preveč uporabno. V prvi osebi gledamo skozi špranjo kupole, kar naredi vožnjo skupaj s ciljanjem rahlo nepraktično, medtem ko v tretji osebi odlično vidimo kam gremo, vendar ne tistega, v kar merimo. Za vožnjo je torej najprimerneje uporabljati tretjeosebni pogled, ko pa opazimo primerno tarčo, preklopimo na prvoosebnega.

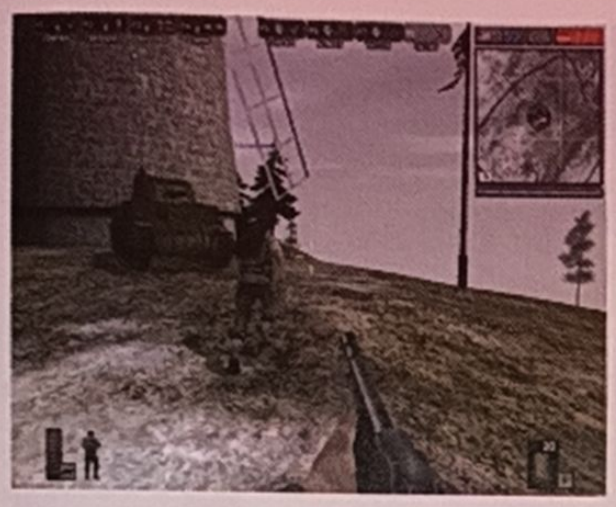
Nekatere stopnje so res obsežne in sprehod zagotovo ni uporabniku prijazna možnost, zato predlagamo, da poiščete kakšno vozilo in z njim pogumno oddrvite na bojno črto.

K sreči pa *Battlefield* ni še en klon *Counter-Strika*, v katerem smrt pomeni le sedenje do konca igre, saj se lahko bitke zavlečejo, samo opazovanje pa nas lahko precej zamori. Tu si *Battlefield* pridobi nekaj točk – smrt pomeni le vrnitev na eno do točk, kjer je naša ekipa zajela sovražnikovo. Takrat lahko zamenjamo lik in nadaljujemo z veselim nabiranjem skalpov.

Gori, doli, naokoli

Žal pa za letala nimamo preveč pohvalnih besed. Kontrolne tipke so trn v peti – v privzetih nastavitvah pospeševanje in smerno krmilo upravljamo s tipkovnico, medtem ko vzpenjanje, spuščanje in streljanje upravljamo z miško – prav neprijetno. Letenje z miško je nepraktično, zato so poleti kratki in se pogosto v razbitinah neslavno končajo v gorah. Razvijalci priporočajo uporabo tipkovnice ali krmilne palice, vendar to ni posebno dobra rešitev, razen če nimate namena postati pilot. Zelo zanimivo bo





Preprosto vstopite v letalo. Ne bodo niti preverjali, če imate pilotski izpit.

Razrušena mesta so polna odličnih mest za postavljanje zasede in ostrostrelskih gnezd. Kar ni dobro, če ste vi tisti, ki mesto 'čisti'.

videti, koliko predanih navideznih pilotov se bo znašlo na *Battlefieldovih* strežnikih, sami pa bi bili bolj veseli preprostejšega pilotiranja.

Na samo bojevanje bi težko našli kakšno resnejšo pripombo. Možnost, da se v igro vključi do 64 igralcev, spodoben izbor stopenj, ki so jih navdihnile zgodovinske bitke z južnega Pacifika, iz afriške puščave, preko cele Evrope, pa vse tja do Rusije – vse to iz igre naredi resnega tekmeca ostalim igram, namenjenih več igralcem. V tem *Battlefield* prekaša ostale igre večigralske podzvrsti, ki so na tržišče prišle v letošnjem letu.

Količina streliva, ki jo imamo na voljo, je precej skopa. A nič za to, saj lahko pobiramo orožje, ki leži na tleh – in takih odlagališč je nemalo. Kar zadeva videz igre, je ta celo na povprečnem PC-ju naravnost ljubek. Inteligentno oblikovanje, podrobne teksture, všečni učinki in vozila, ki izgledajo prav spodobno.

Drži, da gre očitno še za en poskus odvzeti krono *Counter-Striku*, toda tokrat se nam zdi, da lahko *Battlefieldu* dejansko uspe. To je super, če imamo širokopasovno povezavo in radi igramo online igre. Kaj pa vsi ostali?

Dan za trening

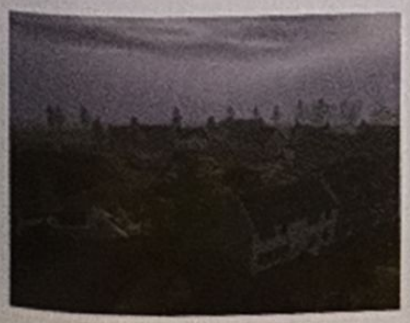
Milo rečeno je način za enega igralca vaja za igranje v večigralskem načinu za več igralcev. OK, vemo, da nam je na voljo tudi ekipni način igranja, ampak prav zares pri vsem skupaj gre samo za zaporedje bitk, ki jih z računalniškimi soigralci biješ proti botom. Pri vsem tem je očitno, da gre za dodatek, ki naj bi ovrgel govorice, da gre le za večigralsko igro.

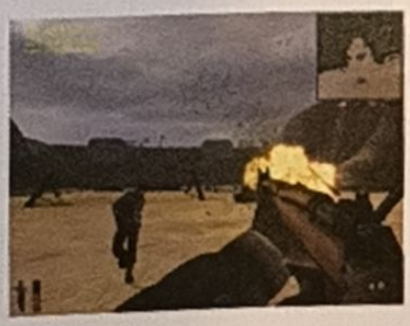
Sicer lahko odigramo nekaj dobrih bitk, a kljub temu UI še ni tisto, kar bi želeli. Lahko se nam zgodi, da nas skozi okno ustreli izjemno oddaljen ostrostrelec, ki nas pravzaprav sploh ne bi smel videti. Ko po bojišču preganjamo sovražnika, bodo nekateri nepremično obstali in povsem pasivno čakali na šus v glavo. Kot bi rekli: »Ne grem se več!« Če se skrivamo v stavbi, zunaj zdijo tanki in čakajo, da le za trenutek ven pomolimo nos, nato pa nas odpihnejo (le zakaj ne sesujejo kar cele stavbe?!), UI piloti pa spretno poletavajo po nebu, saj imajo to srečo, da za krmiljenje ne uporabljajo miške.

Obstajajo celo drsniki, s katerimi povečamo uporabo procesorske moči za UI, toda čemu bi jih uporabili, če bo igra potem zaradi tega izgledala kot drugorazredni vojni film. Glede na to, da je *Battlefield* sistemsko zelo požrešen, lahko pričakujemo, da bo imela večina igralcev opravka z bedasto duhovitimi boti. V vsako bitko nas popelje kratek uvod, po končanih bojih je potrebno poročati, same bitke pa so popolnoma nepovezani dogodki. Čeprav se 2. svetovna vojna ni odvijala po tem scenariju, pa vse skupaj le deluje kot zabavna celota.

Vendar na koncu poglejmo resnici v oči. Če iščete spodobno vojno igro v načinu za enega igralca, raje izbirajte med *Operation Flashpoint* in *Ghost Recon*. *Battlefield 1942* je absolutno večigralska igra in nikomur se ne pustite prepričati v nasprotno. Ima vse, česar si lahko želimo za način za več igralcev, upajmo le, da bodo težave z upravljanjem letal kmalu odpravljenje. Toliko od nas – glasbena tema nas je medtem spravila v pravšnjo voljo za še eno bitko.

Jim McCauley





NEZAMUDITE TEGA

Želite videti kaj ste dosegli? Po koncu vsake bitke v ekipnem načinu (način za enega igralca), ste seznanjeni s tem, kako je izid bitke vplival na potek vojne. Ravnokar smo (kot Rusi) dosegli pomembno zmago v Berlinu in zagotovili premoč Rdeči armadi. Hmm ... po tistem, kar smo videli, v to nismo ravno prepričani.

>>Na samo bojevanje bi težko našli kakšno resnejšo pripombo

PCFOcena

↗ Lep izgled, raznolik večigralski način
↙ Šepa v načinu za enega igralca, požrešen do strojne opreme

VREDNO OGLEDA
Tribes 2 80%
Operation Flashpoint: Cold War Crisis 94%
Tom Clancy's Ghost Recon 82%

»Obvezen za vse zasvojence z večigralskimi igrami, ostali ga lahko zaobidete.«

84%

Adolfa Hitlerja so fascinirale roke. V svoji knjižnici je imel veliko knjigo, vkateri so bile slike in risbe rok znanih osebnosti. Posebej rad je svojim gostom kazal, kako so njegove roke podobne rokam Friderike Velikega.

Grafika je tako slastna, da bi jo kar pojedli – škoda, da je animacija tako okusna kot postan krompir.

Za svoje živali lahko najamete vaditelja, jim kupite igračke ali se igrate z njimi. Lahko pa se odločite tudi za neinteraktivne ljubljenčke, kot so ptiči.

BEAM BREAKERS

JoWood Lasten **www.beambreakers-online.com**

Če mislite, da je ljubljanska obvoznica vizija pekla, naj vam predstavimo Neo York ...

Potrebuje PII-400, 64 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi PIII-750, 128Mb, 3D kartico z 32Mb
Več igralcev Mreža (do 6 igralcev)

Ko smo bili majhni, je izgledalo, da je cel svet obseden s prihodnostjo; s strahospoštovanjem smo pričakovali, da bomo do leta 2002 živeli v vesolju in nosili srebrne skafandre. Najbolj smešno pri vsem skupaj pa je, da smo ob vstopu v 21. stoletje vsi ponoreli za "retro" in se s hrepenenjem ozirali nazaj v bolj nedolžne, zabavne in optimistične čase.

Mogoče pa je spet čas, da se ozremo v prihodnost. *Beam Breakers* pravi, da se bo leta 2374 New York imenoval Neo York in da se bomo vsi prevažali v antigravitacijskih vozilih po prepolnih zračnih cestah. V slogu *Petega elementa*, s kilometrskimi nebotičniki vred. Gre torej za krasno in pretirano idejo za igro, katere glavna poanta je dirkanje.

No, saj ji ne manjka raznolikosti – 57 misij, 30 vozil, prvenstvo s 30 dirkami in preživetveni način, v katerem se morate kolikor je le mogoče dolgo izogibati rozzerjem. Manj očitno je nesmiseln opazovalni način, ki, no, igralcem ponuja možnost, da se vozijo naokoli in, no, opazujejo. K temu navrzite še večigralski način za do šest igralcev in cela zadeva zveni kot prav privlačen paket. Misije so zabavne in vključujejo naloge, kot so dostavljanje pizz in uničevanje konkurenčnih restavracij, kraja avtomobilov

Naravnost ljubimo odsevnike v zgodnjem jutru ...

in izločanje nasprotnikov. Tudi vizualno je igra prav impresivna – gostota prometa je neverjetna in daje resnično odličen občutek prometne konice v daljni prihodnosti. Če vam bo igro seveda uspelo pognati ob znosnem številu slik na sekundo.

Tudi na pošastnem PC-ju se bo *Beam Breakers* zatikal ob izklopljenih naprednih možnostih, kar v trenutku izniči občutek hitrosti, upravljanje pa postane igra na srečo. Zaradi tega pa postane igra neprimerno težja, kot bi naj bila. Če si pa zaželite malce bolj pisano akcijo, pa se igranje spremeni v gledanje diapozitivov, kar je neodpustljivo. Igra o prihodnosti, ki potrebuje računalnik iz časa, ki ga ponazarja, pač ni nekaj, česar bi si strašansko želeli. **PCF**

PCFOcena

↗ Ogromno nalog in izgleda odlično
↙ Ni pravega občutka hitrosti, požrešna

"Futuristična gneča, za katero boste potrebovali futuristični PC." **60%**

THE SIMS UNLEASHED

Electronic Arts Maxis **www.thesims.com**

Ali ni to en dodatek preveč?

Potrebuje P233, 32Mb, The Sims
Želi PIII-350, 64Mb, kartico z 8Mb
Več igralcev Ne podpira

Pred tremi leti je izgledalo kot dobra ideja. Takrat so nam jih mame kupovale zato, da so lahko same igrale. Za tem pa so police trgovin pričeli polniti dodatki.

Peti dodatek se osredotoča na domače živali. Kljub temu, da še vedno spoštujemo *The Sims* – torej izvirnik – ki je bil izvirna in dobro uravnotežena igra z dovolj odličnimi lastnostmi, da so jih pričele kopirati druge igre – pa moramo priznati, da se s pojavom vsakega novega dodatka izgublja učinek hiše z lutkami. In *Unleashed* je najbrž najhujši kršitelj doslej – same domače živali se sicer ujemajo z domačim vzdušjem igre, vendar igralca zmedejo nova področja, kariere in predmeti. Med igranjem izvirnika je bilo lepo vedeti, da je veliki plazmatski TV vrhunec materialnih ambicij vašega Simčka, sedaj pa je na voljo že toliko predmetov, da si boste le redko kaj zares želeli.

V igri lahko obiščete Staro mesto, v katerem so na voljo jazz klub, samopostrežna trgovina in trgovina za male živali, tako kot pri *Hot Date* in *On Holiday* pa se med raziskovanjem teh lokacij čas zaustavi. Igra vam tako sicer ponuja nekaj novega za ubijanje časa, vendar se izkaže da so *The Sims* bolj zanimivi, če si ne lastite dodatkov. Ne razumite nas narobe – ležijam Sims-

Če nimate dovolj denarja, da bi svojem Simčku privoščili zabavo doma, ga popeljite v Staro mesto.

fanatikov bo tudi *Unleashed* najbrž všeč, toda tokrat smo mnenja, da kup novih predmetov slabo vpliva na koncept igre in, kar je še huje, praktično ni časa za obisk Starega mesta, če igro igrate tako, kot bi jo morali igrati. Ob vsem dobimo občutek, da je dodatek namenjen predvsem igralcem, ki so svojo družino Simčkov popeljali na vrh družbenih in finančnih lestvic ter ne želijo pričeti od začetka. Tako sedaj s pomočjo dodatkov svoji domišljijski družini ponujajo nekaj novega. Naslednji mesec pa vam bomo prinesli nekaj novega – podroben pogled na prihajajoči *The Sims Online*. Ta farsa z dodatki se bo, upajmo, tokrat le nehala. **PCF**

PCFOcena

↗ Živali so dobro izdelane, grafično očarljiva
↙ Izvirni igri ne doda nič konstruktivnega

»Sedaj pa bi že res morali vedeti, če si želite še več Simsov.« **60%**

ANTZ: EXTREME RACING

Empire Interactive L.S.P. **www.empireinteractive.com**

Na žalost ekstremni športi, s katerimi se ukvarjajo mravlje, sploh niso pretirano zanimivi.

Končno. Prišla je igra, na katero smo vsi tako težko čakali in je ves čas zasedala prvo mesto na lestvici najbolj pričakovanih iger. Da, vendarle je izšla igra *Antz:Extreme Racing*. Prosim? A da to ni igra, zaradi katere ste se neučakano tresli? Očitno mi Nikola potemtakem s takšnimi naslovi kaže svoj misel za humor ...

No, da si ne boste ustvarili napačnega mnenja. *Antz: ER* niti ni takšna polomija. Je povsem »luštkana« igra in glede na pridevnik, ki sem ga uporabil, verjetno že sami sklepate, kateri starostni skupini je namenjena. Igra se zgleduje po istoimenskem risanem filmu, kar pomeni, da bodo tudi tokrat v glavni vlogi mravlje, ki pa bodo v čast svoji kraljici organizirale tekmovanje. Na njem se bodo pomerile v raznovrstnih športih: tek, letenje s čebelami, deskanje z listi ter dirkanje s kobilicami in hrošči. Seveda pri tem ne smejo manjkati t.i. orožja – ta se nahajajo v obliki raznovrstnih insektov, s katerimi svoje sotekmovalce eliminirate oz. se pred njimi zaščitite. Ne izostane niti pisana grafika, ki pa tudi na najvišjih ločljivostih in z vsemi podrobnostmi ne deluje nič kaj osupljivo. Nato pa je tu še zvočna podlaga ... Če bi moral o njej vse povedati v enem stavku, bi rekel takole: »Ugasnite zvočnike – takoj!«. Zvok, ki ga ustvarja nekaj krilatih zverinic na kupu, je namreč nekaj svetlobnih let stran od nenadležnega. Ampak s časom se že privadite; sploh če imate v ušesih vato.

Takole pa izgleda ptič z mravljinčje perspektive.

Pa se malce ozrimo na samo tekmovanje. Najprej izberete lik (te odklepate postopno), s katerim nameravate doseči najvišjo stopničko in se podate v boj. Glede na to, da je igra namenjena mlajšim, je precej nerazumljivo, zakaj so nekatere stvari izvedene tako zapleteno – posebej izstopa letenje. Prav zaradi tega vidika bo verjetno najbolj priljubljeno deskanje, ki je malce bolj zabavno in preprosto kot ostale kategorije. Toda največja pomanjkljivost igre je nepestrost – verjetno se je boste naveličali že po nekaj dneh. Tudi možnost igranja več igralcev na enem računalniku je slabo izvedena in meji že na neuporabno. Res škoda je, da v tej zvrsti skorajda ni konkurence in se moramo zadovoljiti tudi s takim izdelkom. **PCF**

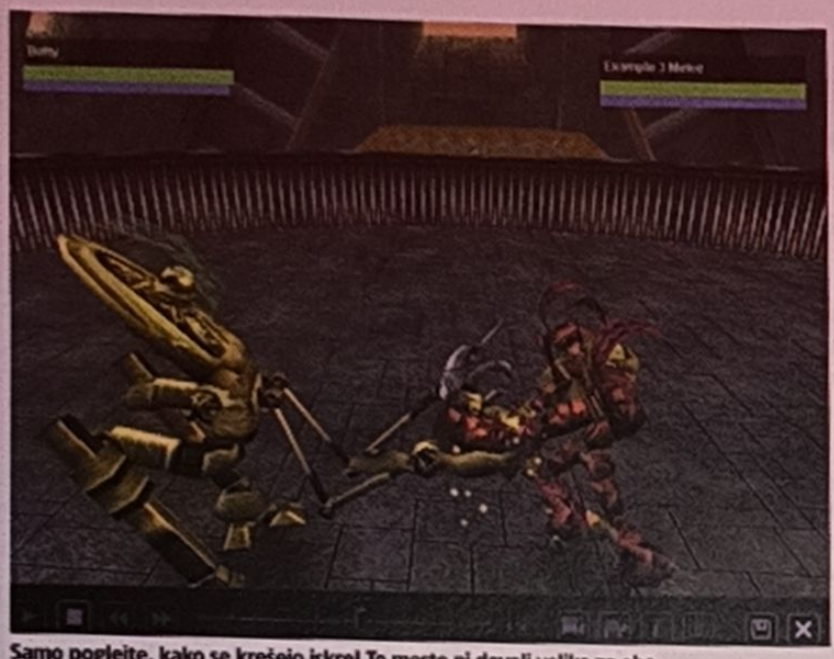
PCFOcena

↗ Simpatična grafika, deskanje
↙ Zvok, pomanjkanje raznolikosti

»V svoji zvrsti nima konkurence, zato se ne sekira zaradi napak.«

68 %

Mravlja ima približno 250.000 možganskih celic, človek pa 10.000 milijonov. Kolonija 40.000 mravelj ima tako skupno enako število možganskih celic kot človek.



Samo poglejte, kako se krešejo iskre! To mesto ni dovolj veliko za oba.

Dosti vitezov, ki izgledajo, kot da jih boli križ. Primeren naslov torej.

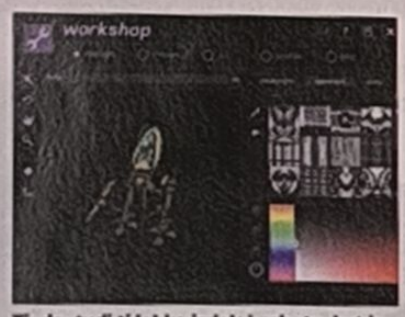
ROBOFORGE

BTL Publishing Lasten **www.roboforge.com**

Veliko momenta in malo jajc.

Potrebuje PII-350, 64 Mb, 3D kartico
Želi 128 Mb

Menda je *RoboForge* "kot profesionalni online šport z igralci s celega sveta". Koncept je enostaven: zgradite gladiatorskega robota in ga prisilite, da se bori s podobnimi stvaritvami z drugih koncev sveta. Ste si kdaj nezadržno zaželeli, da bi se lahko spopadli z Gűnterjem z Bavarske? No, tudi mi si nismo, ampak zdaj to lahko počnemo, vse skupaj nam pa omogoča uporabniku prijazna online igralska skupnost. Sicer daje občutek profesionalnosti na nivoju tekme samokolnic, priborite pa si lahko pravi denar – celo do 1.000 USD. Vaš robot je izdelan iz sedmih ključnih komponent, ki jih izberete iz solidne zbirke delov. Vsak del ima seveda svoje prednosti in pomanjkljivosti, kot sta trajnost in nosilnost. Fizikalni pogon bi naj bil izdelan, da bi predvideval veliko količino različnih faktorjev, kot je na primer teža, a kako to vpliva na igro? Kot smo uspeli videti, skoraj nič. Edina omembe vredna izjema je občasna izguba kakšnega sestavnega dela med bitko. Kljub vsega pa ne morete učinkovito upravljati s svojim robotom neposredno. Prav boleče je opazovati, kako nesrečnih robotov zabijajo v tla zaradi nerodno izdelane UI. Naključnost izbiranja robotov ima le malo zveze z njihovimi sposobnostmi, saj lahko navadna mikrovalovna pečica vašo dovršeno mehanizacijo razbije samo na račun spodrsljaja UI. Sicer lahko prilagodite premikanje



Ti, da, tudi ti lahko izdelaš robota, kot je ta krasen primerek.

vašega robota, da prelisičite nasprotnika v bitki, a je na voljo precej omejena izbira možnosti gibanja, bitke pa niti najmanj ne navdušijo in so več ali manj dolgočasne.

Boji se več ali manj odvijajo po istem kopitu in dejstvo, da je bil grafični pogon zadnji krik mode pred štirimi leti, ne doprinese k izboljšanju izkušnje. Če k zadevi prištejemo še ponavljajoče se zvočne učinke in zvočno podlago, ki para živce, je paket popoln.

Roboforgu manjkajo dober zvok in lepe teksture, a je igra vseeno globlja, kot izgleda. Sicer nas ni navdušila, a je že dobila skupnost, ki dokazuje, da se igri le uspeva vživeti v vlogo učitelja tehnične vzgoje. Takšna mentaliteta je glavno gonilo tekmovalcem v Robot Wars. **PCF**

PCFOcena

↗ Dobra online skupnost
↙ Dolgočasna, grda

"Grda igra brez leska, ki ji nikakor ne uspeva navdušiti." **56%**

KNIGHTS OF THE CROSS

Cenega Lasten **www.knights.cenega.com**

To dobro preberite: napisali bomo samo enkrat.

Potrebuje PII-233, 64Mb, 3D kartico z 8Mb
Želi PII-400, 128Mb
Več igralcev Ne podpira

Knights of the Cross nam je všeč zaradi lahkega, poceni pristopa k poteznemu bojevanju. Ni nam pa najbolj jasno, zakaj ji je uspelo prilesti do vrha poljskih lestvic. Okusi se sicer res razlikujejo tudi po regijah, a vseeno igra niti od daleč ni material za uspešnico. Očitno se je v prevodu nekaj pomembnega izgubilo in po podrobni preiskavi smo prišli do zaključka, da nekaj v igri očitno podžiga poljski patriotizem, ki ga mi ne razumemo najbolje.

Naglasi v slogu 'Allo 'Allo ne pripomorejo k splošnemu vzdušju, saj vas pred vsako bitko pozdravi pripovedovalec, ki bi sicer lahko bil smešen, a so prevajalci uspeli do smrti poteptati čisto primerno retoriko; tako pa se počutimo malce nelagodno, ko nam nemški impresionist (in s tem nikakor ne mislimo na Gustava Klimta) zaukaže, da naj "pravično umorimo Poljake".

Zasnova je enostavna: vsaka od vaših enot ima omejeno število premikov v potezi, ki jih morate strateško uporabiti, da uspešno zaključite misijo. Vsaka enota se lahko premakne na določen del teritorija. Vaši možnosti sta, da premaknete svoje človečke ali pa premagate nasprotnike

med branjenjem baze. Misije so kompleksne in dobro zasnovane, tako da bo potrebno ogromno previdnega načrtovanja, da vam bo uspelo ostati korak pred nasprotnikom s sistematično rabo premikov in prostora, ki je na voljo.

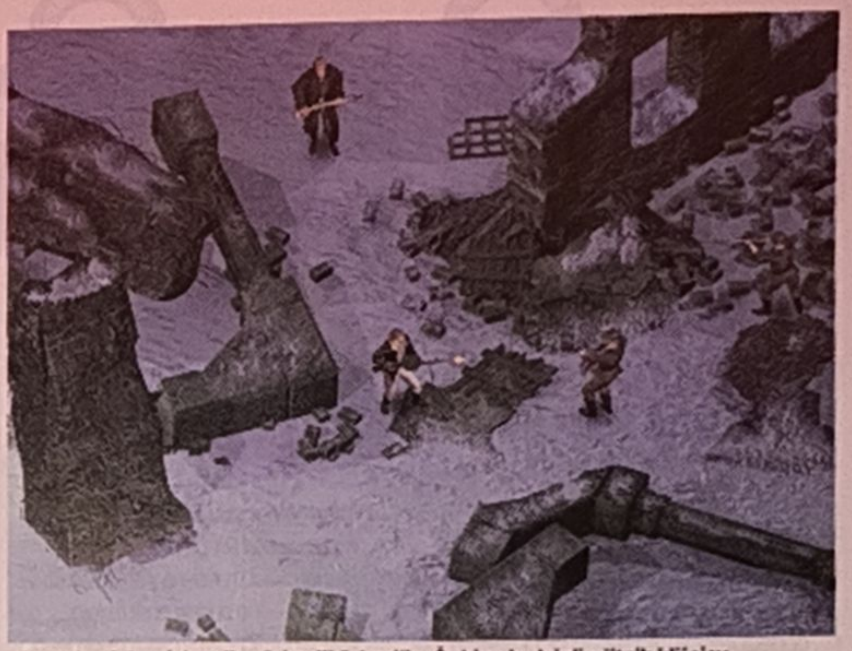
Pa ne le to, s trdo prigaranim denarjem lahko kupite celo nove enote ali nadgradite opremo vašega najljubšega konjenika. Grafično zadeva izgleda kar prijetno, teren je razgiban in srednjeveško obarvana germanska glasba zveni dovolj avtentično. Če k temu prištejemo še prav mizerno nizko ceno, se je težko obešati na pomanjkljivosti. A igra vseeno postane kmalu naporna, bitke so monotone in UI ni ravno popolna. Gre pa vseeno za dober primer, kako narediti zabavno igro za nizko ceno. **PCF**

PCFOcena

↗ Poceni, zanimiva
↙ Malce nacionalistična, ponavljajoča se

"Poceni kot čips (skoraj), a ne tako okusna." **65%**

Menda je v igri prisotno sublimirano oglaševanje, vendar ga nismo opazili.



»Aaaaa!« »Schweinhund!« »Schnell! Schnell!«. Če bi se le držali očitnih klišejev.

ZOO TYCOON
DINOSAUR DIGS

Microsoft Blue Fang **www.zoo-tycoon.com**

Zamislite si kombinacijo ljubljanskega živalskega vrta in Jurskega parka.

Potrebuje P233, 32, Mb, 3D kartico s 4 Mb
Želi PII-400, 64 Mb, 3D kartico s 16 Mb

Pravkar smo postali starši. Naš otročiček se zvija, rjove in požre na tone surovega mesa. In potem ko bomo našo zverinico spravili na noge, jo bomo po navodilih v priročniku prodali. Za denar.

Kot bi po naslovu ugotovil še zadnji mongoloid, gre za naravnega naslednika *Zoo Tycoona*, v katerem imate priložnost voditi lasten Jurski park. Ali pa Kredni center. Predloga je enaka kot pri predhodniku (z izjemo dinozavrov), dodanih je nekaj zanimivosti, vključno s filtri, ki omogočajo začasno odstranjevanje ovir, kot so zgradbe in rastlinje, ter celo obiskovalcev, zato je iskanje osebja močno poenostavljeno (čeprav je še vedno nadležno, da morate klikniti nanje za dostop do potrebnih statistik).

Še en lep dodatek je, da si lahko na hitro ogledate, kateri od vaših kapitalističnih strojev za denar v obliki stojnic s hamburgerji, trgovin z darili in podobnim, prinaša največ dobička. V vaš živalski vrt lahko zaprete tako orjaške kuščarje, kot tudi bolj konvencionalno favno, vendar boste morali imeti kar obsežen proračun, saj dinozavri potrebujejo posebno oskrbo skupine znanstvenikov. Seveda je potrebna tudi naelektrena ograja – kar je draga stvar, še posebej v primeru, če se je dotaknejo bolj debilni obiskovalci. No,

»Alozaver 2 je nesrečen.« Pozabite na alozavra 2 – kaj pa mi?

vpoklicati boste morali tudi skupino za reševanje dinozavrov, ki bo uspavala in zajela pobegle zavrčke. Vse skupaj deluje kar dobro. Grafika je sicer nekoliko za časom in tudi zoom je nadležno omejen, vendar je stvar dokaj zasvojljiva, če vas zanima produkt igre. Kar pa na koncu koncev ni denar – temveč živalski svet.

Toda, čeprav se zavrčki prehranjujejo s svežim mesom, ima igra okus po postanem. Dobro, nove živali potrebujejo drugačen življenjski prostor, vendar je v osnovi stvar ista – in močno zaostaja za *RollerCoaster Tycoonom* in podobnimi. Poteka še vedno ne morete pospešiti, zato bodo obiski hladilnika pogosti. Zato pa lahko izživite svoje čudaške Spielbergovske fantazije. In tudi to je nekaj. **PCF**

PCFOcena

↗ Dinozavri, zasvojljiva
↙ Počasno delovanje, že videno

»Peklensko zasvojljiva, vendar tudi nekoliko preveč predvidljiva.« **61%**

ANOTHER WAR

Cenega Mirage **www.mirage.com**

Še ena igra, ki bi morala ostati v obliki konceptnega dokumenta razvijalcev.

Potrebuje PIII-433, 128 Mb, 3D kartica z 8 Mb
Želi PIII-500, 196 Mb

Nekateri razvijalci res ne vedo, kdaj odnehati. Pričnejo z neravno najslabšo idejo na svetu, kot recimo izometrično RPG, postavljeno v 2. svetovno vojno. Vse skupaj zveni precej obetavno. Vsekakor smo si že vsi ogledali *Where Eagles Dare* in *The Guns of Navarone* – zlobni nacisti, razstreljevanje mostov, stražarji, ki kričijo »Schnell! Schnell!« so praktično del naše strukture DNK. Zakaj torej ne? Celo precenjeni *Escape from Castle Wolfenstein* je imel svoje trenutke. Potem pa odbiti poljski razvijalci rečejo, »Hej, zakaj ne bi vsega skupaj zavili še v komično zgodbo!«

Ah, da. In še preden se je imel kdo priložnost odzvati z: »Ker bi pa to bilo res preveč odbito,« smo dobili *Another War*. Kot RPG stvar ni tako slaba. Izometrični bitni pogled je sicer precej zastarel, vendar vam lahko legije navdušencev nad *Baldur's Gate* povedo, da to res ne pokvari dobre igre. Stopnje, čeprav temačne, so izdelane podrobno, statistike niso preveč moteče, na voljo pa je tudi priročen bojni način, v katerem vaši vojščaki večino dela opravijo sami.

Vendar pa moramo pretehtati še tekstovni scenarij. Vseh osem milijonov znakov tega ali nekaj podobnega. Kadar koli kaj storite, od preiskovanja zaboja s krompirjem, do zasliševanja NPC-jev, se prikaže nadležen zaslon z

Boj poteka v realnem času, v svojo skupino pa lahko sprejmete do pet likov.

dooolgim besedilom, kjer morate preklikati vse strani, preden se lahko vrnete v igro. Vse skupaj je preveč bizarno, »smešni« dialogi pa so se očitno zdeli zabavni samo programerjem. Huh, kar predstavljam si osamljenega poljskega programerja, ki v poznih nočnih urah vtipkava kodo in se smehlja lastnim šalam.

Morda pa je v poljščini vse histerično smešno, pa so prevajalci v angleščino zablodili. Tega verjetno nikoli ne bomo vedeli. Ko toliko iger ubere nerazburljivo pot po klasičnih smernicah, moramo *Another War* priznati, da poskuša nekaj novega. Vendar igre ocenjujemo kot celoto, ne pa po njihovem namenu in pričujoči rezultat je takšen, da bi najraje poiskali gumb za predajo. **PCF**

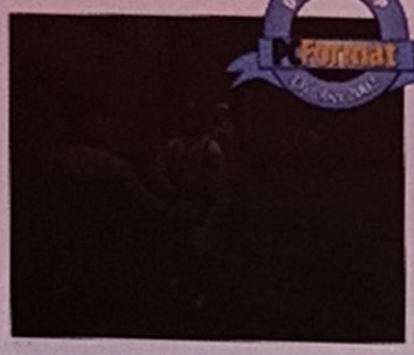
PCFOcena

↗ Neobičajna postavitev v čas 2. sv. vojne
↙ Povsem neduhovita, zastarela

»V poljskem izvirniku je morda bolj zabavna. Bizarno.« **56%**

Aleksander Veliki je vsem svojim možem ukazal, naj si obrijejo glave in brade. Prepričan je bil namreč, da je dolge lase vse prelahko zagrabiti in odsekati glavo lastniku lasišča.

→ Cenejši izidi



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN SE

6.990 SIT Activision

Id-jeva mojstrovina je še vedno grafično atraktivna igra, vendar se njena prava moč kaže na drugih področjih. Izjemno dodelana igra nas navdušuje z zanimivo zgodbo in dejstvom, da združuje tako pobijanje zombijev, kot tudi nacistov. Največji greh pa bi bil, če bi izpustili večigralstvo – ekipa sestavljena iz popolnoma različnih članov in izvirne mape se vam bodo za večno vtisnile v spomin. Sedaj zraven igre dobite še dodatne mape za večigralstvo. Mljask!

↗ Pametni nasprotniki, izgled, večigralstvo
↙ Ne prinaša inovacij

»Tudi če bi pravkar izšla, ji ne bi mogli očitati prav ničesar.« **92%**

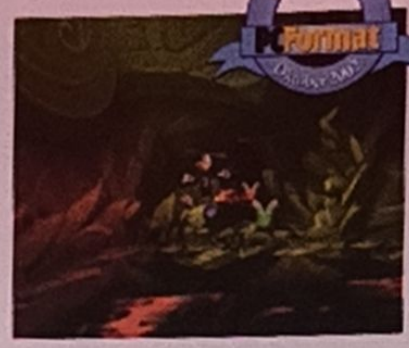
QUAKE III GOLD

6.990 SIT Activision

Ta igra ne potrebuje posebnega predstavljanja. Preprosto spada me legende. Kljub relativno visoki starosti se drugi še vedno pridno poslužujejo njenega grafičnega srčka. Izgleda lepo, je hitra, naphana z akcijo in Ivo jo obožuje. In verjemite, Ivo ima dober okus. Naj pohvalimo še številne mode, ki so na voljo za to igro in dejstvo, da poleg *Q3 Arene* dobite še *Q3 Team Areno*. Vsi jo poznamo in vsi jo obožujemo!

↗ Enkratna akcija, še vedno lepa
↙ Team Arena ne prepriča

»Po znižani ceni se ne bo najbolje prodajala, saj jo imamo že vsi.« **90%**



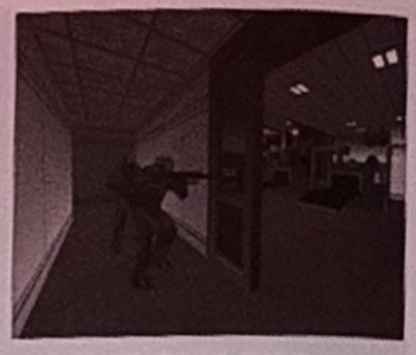
RAYMAN 2

3.990 SIT VideoToP

Včasih se v nas prebudi otrok in ni je stvari na PC-ju, ki bi ga bolj razveselila, kot Rayman. Še vedno je izjemno srčkan na pogled, ob glasovih pa se boste srečno nasmihali in kar topili. Rayman je eden zadnjih predstavnikov klasičnih arkad, maloštevilno konkurenco pa pusti daleč za sabo. Stopnje so domiselne, pisane, razgibane, vse skupaj pa povezuje še zanimiva zgodba. Ah, otroška leta so bila res lepa!

↗ Domiselne stopnje in nasprotniki
↙ Malce se mu že poznajo leta

»Privoščite si ponoven izlet v otroštvo.« **88%**



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

3.990 SIT VideoToP

Ena izmed največjih knjižnih uspešnic Toma Clancya je bila uspešno prenesena tudi na PC. Odlikujejo jo dobro razmerje med akcijo in realizmom, sicer pa gre za tipično komandovsko akcijo, v kateri poveljujete 5 vojakom, s pomočjo katerih poskušate izkoreniniti terorizem. Če imate dovolj iger, v katerih ste večji mačo kot Schwarzeneger, bo ta naslov za vas. Je zasvojljiva in ustvari občutek nenehne napetosti. Všeč bo strateškim, kot tudi akcijskim, a realnim dušam!

↗ Starost igralnosti ne more do živega ...
↙ ... a zdela grafični pogon

»Če imate radi igre Toma Clancya je tole Biblija.« **83%**

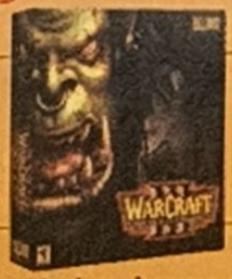
giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

PC CD-ROM IGRE:

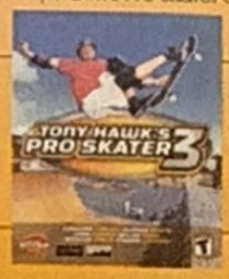
MAFIA

Warcraft III



Grand Theft Auto 3

Tony Hawk's Pro Skater 3



MTV Sports: Skateboarding

LEGO Racers SLO

ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN
Ferrari 360 Modena Racing

IGRALNA BLAZINA
Digital 2 GamePad

PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF 7

V reviji
Zastonj glasba in filmi / Video na PC-ju / 10 osnovnih plošč / Mobilno računalništvo / Mafia: City of Lost Heaven / Medieval: Total War

Na diskih
Celoten PowerDirector 1.0 / Celoten HS Cleandisk Pro SE / Orbiter / Programi za PalmOS in Pocket PC

PCF 6

V reviji
Umetna inteligenca / Digitalni DJ-ji prihodnosti / Supertest tiskalnikov / Optimizirajte PC / Warcraft III / Neverwinter Nights

Na diskih
Celoten Multimedia Builder 3 / Medieval: Total War / Celotna igra America's Army na DVD-ju / Dungeon Siege na DVD-ju

PCF 5

V reviji
Brezžična omrežja / Napoved Doom III / Supertest skenerjev / Računalniki v avtomobilizmu / GTA III / Test procesorjev

Na diskih
Celoten Real Draw 1.5 / Celoten TCM 4000 / Celoten Making Waves Audio 2.43 / Soldier of Fortune 2

PCF 4

V reviji
Računalniki v vesoljskih poletih / Digitalni dom prihodnosti / Sejem E3 / Supertest digitalnih aparatov / Sestavite Xbox

Na diskih
Celoten Vexira Antivirus / Maya Personal Learning Edition / TOCA Race Driver / Jedi Knight II

PCF 3

V reviji
PC in vaše zdravje / Kako deluje internet / Varnost PC-ja / Jedi Knight II / Ustvarjajte lastno glasbo / Supertest zvočnih kartic

Na diskih
Celoten EZedia 2 MX / Celoten Magix Music Maker 6 / Celoten Repligator / FIFA 2002 World Cup / Cultures 2

PCF 2

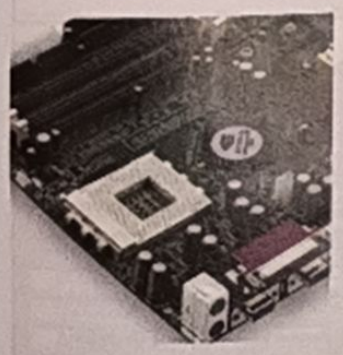
V reviji
Nasilje v igrah / Posebni filmski učinki / Odpravljanje PC težav / Vodič za Linux / Supertest enot CD-R

Na diskih
Celoten FineReader 4 Pro / Celoten Xara WebStyle 1.2 / Warrior Kings / Sistem Linux na DVD-ju

Na voljo tudi številka 1 – CD ali DVD izdaja.

PCFormat PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Darja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJI MESEC



ULTIMATIVNE NADGRADNJE

Kako nadgraditi svoj PC in izbrati najboljše komponente glede na ceno. Nasveti na šestih straneh.

THE SIMS ONLINE

Ogledamo si naslednje poglavje v življenju ene najbolje prodajanih iger zadnjih let.

VROČI OPISI IN NAPOVEDI IGER

NHL 2002 >> Stronghold: Crusaders >> Beach Life >> Frontline Attack: War Over Europe >> Project Nomads >> Prisoner of War >> Syberia >> in druge

NAJBOLJŠI DISK

Celotni programi in vroče demo igre >> Od naslednjega meseca DVD izdaja prinaša video posnetke za zakulisji industrije – prihaja Format TV

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

Notesniki imajo 30 % večjo možnost, da odpovedo, kot namizni računalniki, kar gre pripisati dejstvu, da jih uporabniki med nošenjem prevečkrat premetavajo.

Zaščitite svoj PC

Varnost Kako lahko poskrbite, da vam ne bodo ukradli računalnika?

Vaš PC je najbolj dragocena stvar, ki si jo lastite. Vaš velikanski TV in Peugeot 307 sta morda stala več, a samo število datotek, ki najbrž nimajo varnostnih kopij pomeni, da boste pečeni brez računalnika. Kako torej poskrbite, da vam ga ne bo kdo preprosto odnesel?

Obstaja kar nekaj načinov, ki vam omogočajo dodatno varnost. Večina teh načinov seveda ponuja možnosti, s pomočjo katerih računalnika ni mogoče kar tako fizično odnesti, ali pa posebne vrste kodiranja, ki vam zagotavljajo, da boste ukraden računalnik še kdaj videli. Obstaja možnost, da vam PC-ja ne bo nihče ukradel, če boste upoštevali katerega od naštetih nasvetov. Večina tatov bo iskala predmete, ki jih bo težje izslediti, zato jih boste morali nekako prepričati, da je kraja vašega računalnika čisto preveč kompilcirana, da bi se splačala. **PCF**

Liberalna uporaba mačjega urina nam bo pomagala ujeti takšne tičke.

>>TO JE TA PRAVO

Najboljši način za zaklepanje PC-ja.

RAČUNALNIŠKI OKLEP

142.200 SIT www.industrial-computer-enclosure.co.uk

Kar polivajte kavo po njem do onemoglosti – to pošastno pokrivalo za računalnik bo v svoji notranjosti vzdrževalo že skoraj sterilno okolje. Ima vrata, ki jih je mogoče zakleniti, okence iz neprebojnega stekla in prezračevalni sistem s filtrom. Z zaščito pred tatvino in atmosfero predstavlja odlično rešitev za kraje na Veneri z visoko stopnjo kriminalitete.

KOMPLET PROTI KRAJI

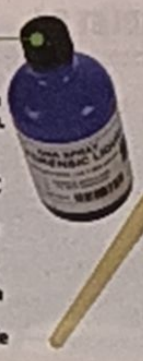
9.000 SIT www.pcguardian.co.uk

Če želite zaščititi namizni računalnik, potrebujete tele plastične ščitke. S posebno močnim lepilom se namestijo okoli ohišja, skozi pa se napeljejo jekleni kabli, s katerimi zadevo pritrdite na mizo. Vztrajnemu tatu bi sicer uspelo odtrgati ščitke, a bi morali ti predstavljati dovolj velik problem, da se bo raje odločil za opekač in TV.

DNK PRŠILO

16.200 SIT
www.securitrac.co.uk

Popršite vaš PC s tem črnilom in za večno bo označen kot vaša lastnina. Vsaka steklenička je posebej izdelana in vsebuje mešanico sestavin, ki je samo vaša. Ko vaš PC odkrijejo, se popršene površine zasvetijo pod UV svetilko, lahko pa najamete tudi kakšno forenzično ustanovo ali kar prolzvajalca, ki bo analiziral črnilo in s tem dokazal, da je vaše. V bistvu je to prišlo kar uporabno, saj ga uporablja na tisoče podjetij in ga priznavajo policijske sile v večini evropskih držav.



KLJUČAVNICA ZA OHIŠJE

3.600 SIT www.securitrac.co.uk

Vas skrbi, da katera od dragih komponent ne bi izginila iz vašega računalnika? Mogoče ne zaupate sostanovalcem, ki jim diši vaš pomnilnik? Priskrbite si ključavnice za ohišje – enostaven, a učinkovit način zagotavljanja, da nihče razen vas ne more dostopati do drobovja vašega PC-ja. Tudi učinkovit način zagotavljanja, da SOVA ne more namestiti prisluškovalnih naprav v vaš računalnik.

VARNOSTNE NALEPKE SECURITRAC

5.400 SIT za paket www.securitrac.co.uk

Nalepite jih na vaš PC, da bodo policija in potencialni kupci vedeli, da je ukraden. In če tat odstrani nalepko? Vgraviran napis na nalepki se bo vtisnil v ohišje in ga tako za večno ožigosal za vašega, kar seveda pomeni, da ga bo praktično nemogoče legitimno prodati. V kompletu so tudi nalepke, ki tatove opozarjajo na to dejstvo in jim svetujejo, naj se ne trudijo vašega mlinčka stlačiti v svojo malho.

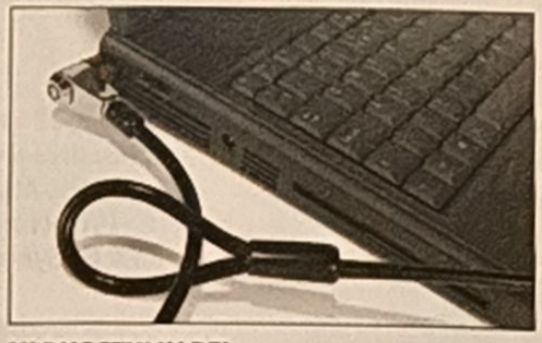
>>VARNOST NOTESNIKA

Preprečite zmikavtom, da bi si prisvojili vaš dragoceni notesnik.

GEMINI ALARM

9.000 SIT www.securitrac.co.uk

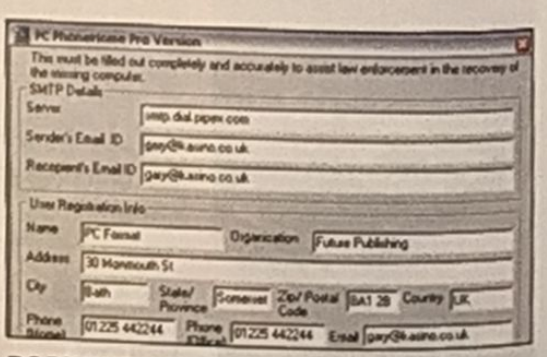
Ste že kdaj pozabili kaj na avtobusu? Nazadnje so bile to kopalke, naslednjič pa bi lahko bil notesnik. Ta priročen alarm lahko nosite na obesku za ključe in bo zapiskal vsakič, ko se preveč oddaljite od vašega notesnika, na katerega pritrdite majhen oddajnik. Napravica je prav tako izjemno uporabna za ročne torbice, kovčke in otroke.



VARNOSTNI KABEL

Okoli 10.000 SIT www.securitrac.co.uk

Ta močno raztegljiv jeklen kabel bi moral oportunističnim tatovom preprečiti krajo, saj lahko z njim notesnik pritrdite na mizo. Namestite zadevo na notesnik (v zgornjem levem kotu bi morala biti vdolbina, ki omogoča namestitev takšne ključavnice) in zavijte kabel okoli mize.



PC PHONE HOME

www.pcphonehome.com

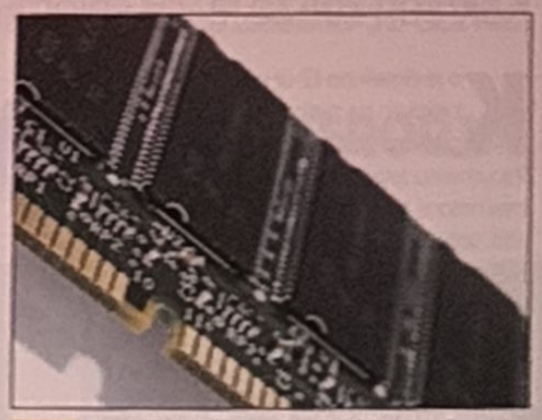
Otrokom ste verjetno že razložili, kaj morajo storiti, če se izgubijo. Pa ste vašemu notesniku razložili isto stvar? Namestite to programsko opremo in vsakič, ko se bo priključil na internet, bo poslal svoj IP naslov po elektronski pošti, kar vam bo olajšalo sledenje notesniku, če vam ga ukradejo.

>>ZAKLENITE SVOJ PC

Prelisičite vlomilce s temi ukrepi proti kraji.

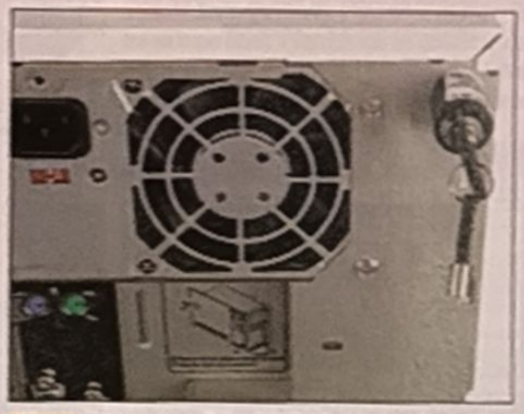
01 Vlomilec bo najverjetneje poskusil odnesti čim več v čim krajšem času. Kar seveda pomeni, da se skoraj gotovo ne bo ubadal z računalnikom, če bo tega težko premakniti. Priklenite ga na mizo z uporabo verige, napeljane skozi te samolepilne plastične ščitke, ki jih je izjemno težko odstraniti.

02 Z uporabo močnega lepila nalepite nekaj ščitkov okoli vašega računalnika. Če ima vaše ohišje takšna ušesca, ga kar zaklenite. Na ta račun bo obupal tudi malce bolj tehnično razgledan tat, ki bi pač ukradel komponente, če mu že ne bi uspelo odnesti celega računalnika.



03 Poceni in takojšen način, da lahko dokažete, da so posamične komponente resnično vaše, je ta, da odprete ohišje in prepišete vse serijske številke. Če policija najde kakšno strojno opremo v vašem mestu, obstaja precejšnja možnost, da pripada vam.

04 Te varnostne nalepke so odlična ideja. Ne stanejo preveč in jih je izjemno težko odstraniti – povrhu vsega pa bodo tetovirale vaš računalnik s sporočilom, ki bo potencialne kupce opozoril, da je računalnik ukraden. Vključena je tudi vaša telefonska številka, da vas lahko poklicejo.



05 Ti poceni, a učinkoviti vijaki s ključavnico bodo nedeljskemu tatu preprečili, da bi se prebil do osrčja vašega računalnika. Zadeva je še posebej uporabna za računalnike v študentskih domovih in na delovnih mestih.

06 Če nimate namena zapravljati denarja za varnostne ukrepe, bo najbolje, če boste svoj PC "zakodirali" z UV pisalom. Na ohišje zapišite vaše ime in naslov in držite pesti, da bo oprema našla pot nazaj do vas, če bo kdaj ukradena.

>> DNK PRŠILO

Označite vaš PC s to visoko tehnološko različico mačjega urina.

Podjetja po celem svetu uporabljajo ta način za zaščito inventarja. Gre za modernejšo različico označevanja vašega PC-ja, kot je UV pisalo (ali lulanje po vogalih, če ste maček). Prednost je v tem, da policija potrebuje izjemno majhen vzorec raztopine za natančno identifikacijo. Analiza pokaže točno sestavo raztopine, ki jo potem primerjajo s podatki o vaši osebni mešanici.

01 Raztopino lahko razpršite tudi po notranjosti računalnika, še bolje pa bo, če za to početje uporabite čopič. Označite zunanji del ohišja, za vsak slučaj pa še notranje stranice. Ne pozabite označiti komponent, ki jih ni težko odstraniti, kot sta na primer vaša draga grafična kartica ali Pentium 4 procesor.

02 Raztopine z golim očesom ni mogoče videti, ko pa je izpostavljena UV svetlobi, zažari. Na srečo je to ena prvih stvari, ki jih policaji naredijo, ko najdejo kakšno ukradeno robo. Proizvajalec Securitrac meni, da večina forenzikov prepozna DNK pršilo, ko ga vidijo.

03 Vzorec pršila se nato pošlje v Securitracov laboratorij v analizo. Tam ugotovijo točno sestavo pršila in jo primerjajo s podatki v bazi podatkov. Tam ugotovijo, če so komponente vaše in uredijo vračilo opreme. Dolgotrajen postopek, se pa splača, če ostanete brez dragocene opreme.

Leta 1980 je Namco izdal popularnega Pac-Mana. Prvotno ime igre je bilo Puck Man, a so ga spremenili, ko so ugotovili, da je prvi del imena vse prelahko spremeniti v ne najprimernejši izraz.

Zasebnost za vsako ceno

Kakršen koli že je vaš spletni okus, naj bo vaše deskanje zasebna stvar.

NA DISKU

Ko je človek po 12 ur na dan prikovan na zaslon, vse prehitro postane nepreviden. Razumemo željo po zlitju z internetom, tako da z njim postanete eno, vendar je pomembno, da so vaše aktivnosti pravilno organizirane, tako da za seboj ne pustite nič, kar bi vas lahko inkriminiralo. Če npr. kdo drug uporablja vaš PC, potem zlahka naleti na tisto žgečkljivo spletno stran, vaše dekle pa lahko čisto po nesreči odkrije vaše dopisovanje z »Lolito«.

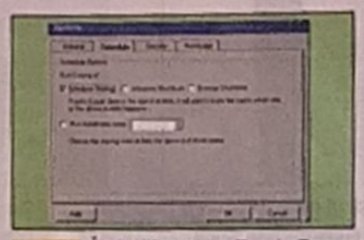
Kakor koli že, medtem ko ste na internetu, za seboj pustite obilico sledi – od pošiljanja podatkov, o vašem IP naslovu, pa do kopij vseh slik, ki ste si jih ogledali na spletu. Na srečo se lahko presenetljivo zlahka prelevite iz naivnega deskarja v prebrisanega in prikritega spletnega viteza. Če računalnik delite s še kom, potem je trajna odstranitev snetega materiala in preprečevanje vmešavanja reklamnih podjetij v vaše deskanje vaša prioriteta. **PCF**

Potuhnite se, če ne želite, da kdo vidi vsak vaš korak.

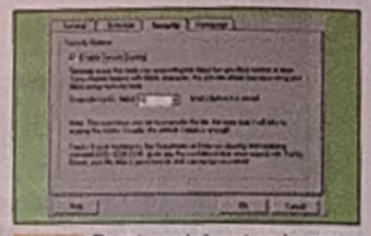
>>PRIKRITO DESKANJE

S *TracksEraserjem* počistite vse spletne sledi.

01 Z našega ploščka namestite *TracksEraser*, kliknite na **Erase Now** in vsi ostanki vašega deskanja bodo za vedno zbrisani v peklu recikliranih podatkov.



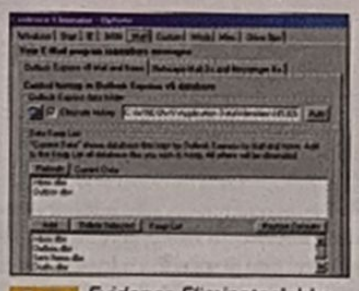
02 Še boljše je, če *TracksEraser* nastavite, naj za seboj počisti ob vsakem zagonu. Pojdite v **Options -> Schedule** in kliknite na kvadratek, da za seboj počistite sledi.



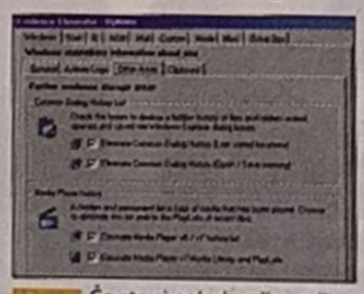
03 Resni navdušenci nad varnostjo bodo vzhičeni nad možnostjo brisanja datotek po standardih ameriškega obrambnega ministrstva. Odpravite se v **Options -> Security**.

>>ODSTRANITE JIH

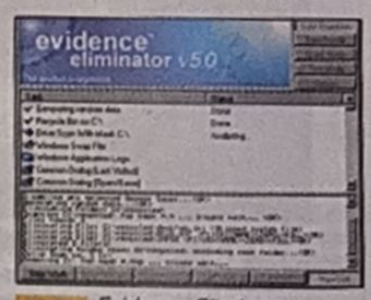
Evidence Eliminator je najvarnejši način, da si zagotovite večno zbrisanost datotek.



01 *Evidence Eliminator* lahko popolnoma zbriše vaša stara sporočila. Namestite ga z **www.evidence-eliminator.com** in iz jezička **Mail** zbrišite kar želite.



02 Če ste si ogledovali sumljive slike ali filme, potem se odpravite na **Windows -> Other Areas** ter obkljukajte vse kvadratke. Vi pacek.

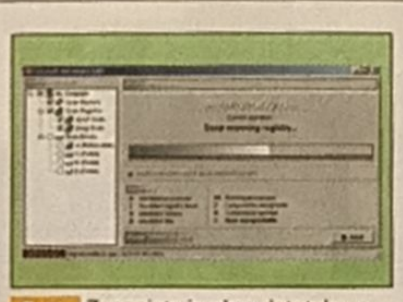


03 *Evidence Eliminator* pregleda in spere ves material, ki bi vas znal spraviti v zadrego in na nekdanjem kraju pregrehe pusti le modre kljukice.

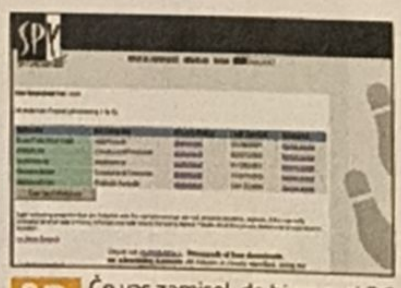
>>ZGORI V PEKLU!

Iz puritanskega stališča je spyware čisto zlo. Izženite ga za vso večnost!

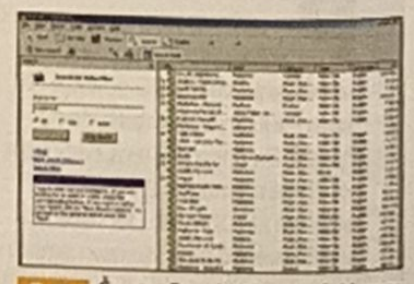
Smo evangelistično internetno podzemlje. Pridigamo o načinih za uničenje zlobne prisotnosti spywara za vse večne čase. A dokler se naše roke tresejo v prisotnosti reklam in programja, ki sledi vsakemu našemu gibu, se popolnoma zavedamo, da moramo za navidez brezplačno kakovostno programje včasih plačati visoko kazen pregrešnosti. Na srečo nič na internetu ni zares vsemogočno. In tudi nič ne traja večno. Če morate izgnati demone spywara, si nalijte posvečeno vodico, te tri bistvene aplikacije in molitvenik.



01 Zaganjate izvršne datoteke, o katerih ne veste nič, kar lahko povzroča pojavljanje reklam. Temu pravimo scumware. Poizkusite *AdAware* (**www.lavasoftusa.com**) in že bo poiskal nadležne datoteke ter jih po nekaj ponovnih zagonih pobil ter uničil ves spyware.



02 Če vas zamisel, da bi na svoj PC spustili spyware, ne navdušuje, je tukaj *Spycheker* (**www.webmasterfree.com/spychecker.html**), priročna baza več kot 2000 spyware aplikacij. V iskalnik vtipkajte ime aplikacije in ne nasedajte več na trike o »Web Acceleratorjih«.



03 Če sta *Spychecker* ali *AdAware* vložila veto na vaše aplikacije za deljenje datotek, boste razočarani. Spywara očiščeni *KaZa Lite* se poveže v omrežje KaZa, vendar brez nadležnih pop-upov in reklam. Sicer ni povsem legalen, vendar se odpravite na **www.kazaalite.com**.

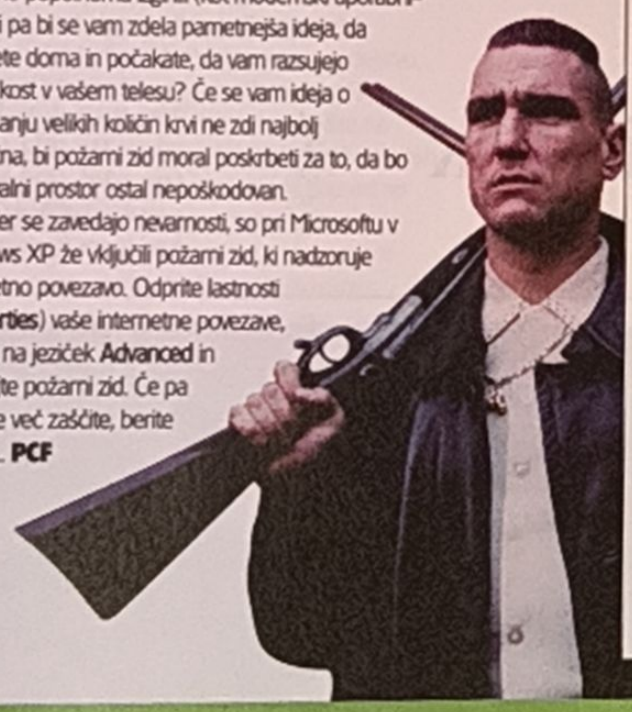
Zabijte svoja vrata

Ne dovolite razbijačem, da bi vam pokvarili zabavo na PC-ju – omislite si dostojno zaščito še danes.

Razen če ne gojite določenih nežnih občutkov do bedakov, ki počnejo nezaslišane stvari vašemu PC-ju brez vaše vednosti, potrebujete požarni zid. Ta stoji med vašo internetno povezavo in PC-jem (ali preostankom lokalnega omrežja) in budno nadzoruje in filtrira vse dohodne in odhodne povezave ter skrbi, da svojo pot najdejo samo tiste, ki jim lahko zaupate. In presneti krekerji lahko ostanejo kar lepo zunaj.

Če posedujete širokopasovno povezavo s stalnim dostopom do interneta, ste v največji nevarnosti, ker imate stalen IP naslov. Poskusite si zamisliti, da vas lovi horda podivjanih huliganov. Bi raje tekali vsepovsod in občasno popolnoma izginili (kot modernski uporabniki)? Ali pa bi se vam zdela pametnejša ideja, da ostanete doma in počakate, da vam razsujejo vsako kost v vašem telesu? Če se vam ideja o izgubljanju velikih količin krvi ne zdi najbolj privlačna, bi požarni zid moral poskrbeti za to, da bo vaš bivalni prostor ostal nepoškodovan.

Ker se zavedajo nevarnosti, so pri Microsoftu v Windows XP že vključili požarni zid, ki nadzoruje internetno povezavo. Odprite lastnosti (**Properties**) vaše internetne povezave, kliknite na jeziček **Advanced** in aktivirajte požarni zid. Če pa želite še več zaščite, berite naprej ... **PCF**

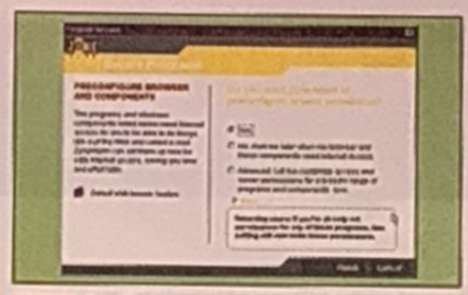


The Kobal Collection/Polygram/Pearson, Sebastian

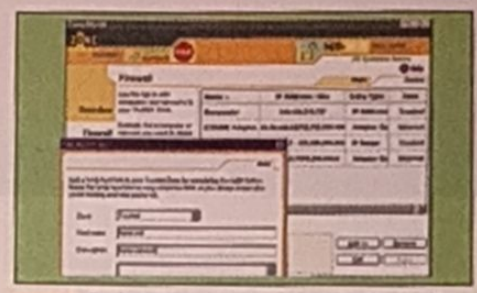
NA DISKU

>>UBRANITE SE INTERNETNEGA TERORJA!

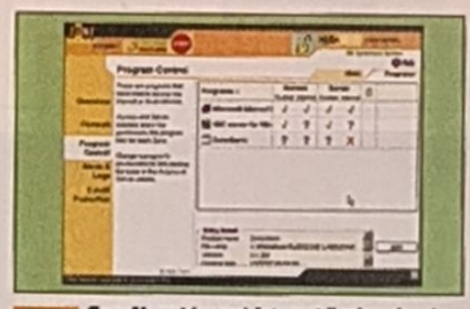
Mahnite neželene povezave po gobcu z *ZoneAlarmom*.



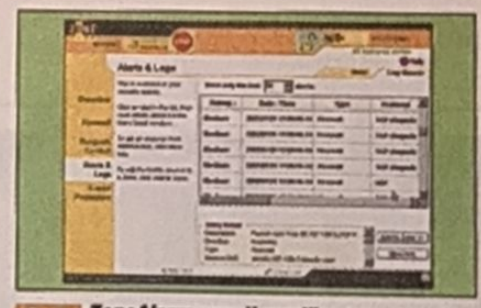
01 **Predlagamo vam, da se odločite, naj *ZoneAlarm* teče v ozadju in da naj ne odpira na kupe oken, v katerih vas bo obveščal, da je nekdo poskusil dihati poleg vašega računalnika, ostale možnosti pa pustite na privzetih vrednostih.**



02 **Če si delite povezavo, lahko s Firewall-> Zones omejite povezave, ki prehajajo skozi požarni zid. Kliknite na Add in vnesite IP naslov računalnikov v vašem omrežju, da jih dodate na seznam naslovov, ki jim zaupate.**



03 ***ZoneAlarm* bi moral *Internet Explorerju* privzeto dovoliti dostop do internetne povezave, opozoril vas bo pa na vse ostale programe, ki želijo dostopati do interneta. Če opozoril ne bo, uporabite čarovnika Program Wizard, s katerim jih lahko dodate.**



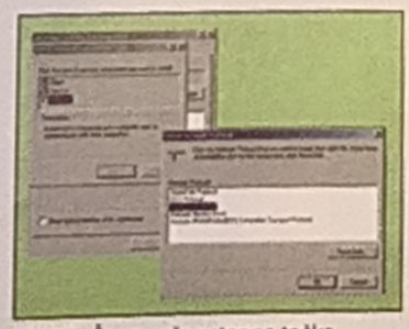
04 ***ZoneAlarm* označi sumljive povezave in te so edine, ki bi vas naj skrbele, pa še to ne pretirano. Dokler je *ZoneAlarm* dejaven in imate vključen požarni zid, ste varni pred napadi.**

>>ZAŠČITITE BREZŽIČNO OMREŽJE

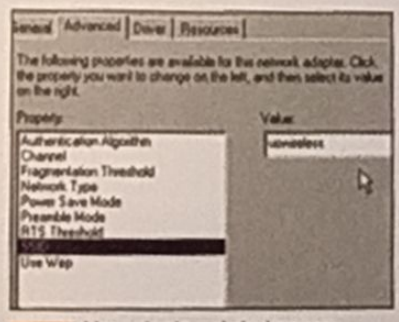
Ne dovolite, da bi vam lokalni vohljači ugrabili internetno povezavo – ustvarite čaroben neviden ščit, da se jih ubranite.

Ko spuščate omrežne signale naokrog z uporabo brezžičnega Wi-Fi omrežja, dajete iznajdljivim tatovom povezavo, da se prebijejo do vašega omrežja. Takšni zlobneži lahko vdrejo v vaše omrežje preko internetne povezave, vsakdo s primerno kartico 802.11b in pravo programsko opremo (glej **www.netstumbler.com**) pa vas lahko izvoha in se skrivoma poveže na vašo vstopno točko.

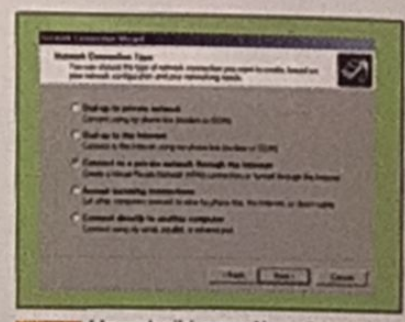
Osnovna preventiva je (če je le mogoče), da vstopno točko skrijete za požarni zid. Tudi če tega ne morete storiti, vam bodo tile namigi pomagali onemogočiti nore ideje neželenih gostov.



01 Če se vaša vstopna točka nahaja na omrežju za požarnim zidom, jo lahko vsakdo, ki jo najde, uporabi, da se poveže v vaše omrežje. Z uporabo varnega protokola, kot je NetBEUI, boste onemogočili vdore. Slednje omogočite v **Control Panel**, v razdelku **Networking**.



02 Ustvarjanje nekriptiranega brezžičnega omrežja je preprosto neumno. Če imate dostopno točko, certificirano po Wi-Fi, poskrbite, da je možnost **WEP** omogočena. Prav tako poskrbite, da administratorska in druga gesla ne bodo privzeta.



03 Uporabniki omrežja naj se na vstopno točko povezujejo z uporabo Navideznih privatnih omrežij (**Virtual Private Networking**). Tako se bodo prijavljali le pravi uporabniki. V razdelku **Networkig** v **Control Panel** dvokliknite na **Add New Connection** ter izberite tretjo možnost.

32 % izgubljenih podatkov na računalnikih je mogoče pripisati človeški napaki.

Florjančič tisk

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

PINNACLE SYSTEMS

b blue.
s silver.
p purple.

CELI SVET DIGITAL VIDEO OBDELAVE

PINNACLE DV 500 DVD	Semi Profi Real-time Analog- Digital editing system, Profi Breahout Box, Strojno pospešen MPEG-2 output, Inteligent DVD ReEditing, DV Codec., A. Premiere 6.0, Title Deko RT, HFX Copper, Alpha Magic,Impression DVD SE.
PINNACLE PRO-one	Professional Real- time analog-digital editing System, Multi-channel 2D+3D compositing & object animations, Keyframeble 3D objects in RT, Real-time procesing up to 10 filters, transitions & effect combined, RT Image Stabilization. Up to 50 MAbit/s video data trough put, A. Premiere 6.0, Title Deko RT, HFX 3D RT, Alpha Magic, Impression DVD SE, DV-tools, Smart Sound, Media Cleaner E2 etc....
Studio DC 10 plus	S- video, Composite video In/Out, Full PALL 768x576, Motion JPEG com presion 3.5:1- 4.3:1.
Studio DV-7	Fire wire, Dv, I-link 3x In/Out, PALL 720x 576, PCI- plug and play.
Studio Dv plus	Fire- wire, DV, Dv, I-link 3x In/Out, 1x Analog out, S-video & com posite, PALL 720x570, Sound export.
Studio Deluxe	Hobby home editing system Analog-Digital, 2x DV In/Out, Analog In/Out, S- video composite Breakout Box, A-D/D-A format convertor, Software: Studio 7, Express DVD, HFX 4.5 plus.

Vsi Studio Produkti vsebujejo program Studio 7.
Studio 7. Avtomatska identifikacija scene, 2D in 3D prelivi-tranzicije, podnapisi in uvodne špice, glasbene podlage iz MP 3, CD, Wave, lastni komentarji, fotografije iz videa ali v video, insertiranje, barvni filtri, Slow-motion, stroboscop. time-line editing, output: Back to tape, AUI, MPEG-1, MPEG-2, VCD/S-VCD/DVD, Real Video

ZAK

ZASTOPSTVO IN PRODAJA

Katalogi, predstavitve in dodatne informacije na:
www.pinnaclesys.co.uk

WWW.ZAK.SI

ZAK d.o.o., Triglavska 61, 1000 Ljubljana, Tel : (01) 5685-170 E-mail: andrejz@zak.si

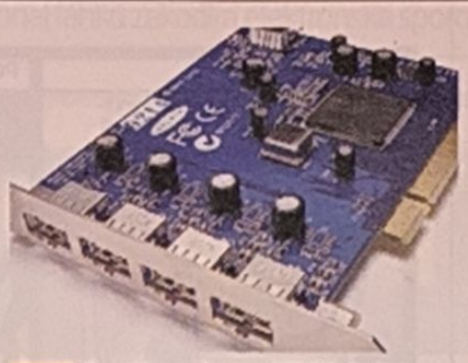
Pridružite se vrtoglavi vožnji

USB 1.1 je mrtev. Naj živi USB 2.0. Ko bodo ljudje ugotovili, da sploh obstaja...

Ste že veliko slišali o USB 2.0? Nas ne preseneča. Ime že nekaj časa plove skozi naša ušesa, praktične podatke pa lahko iščete s svetilko pri belem dnevu. Odgovorni (Intel, Compaq, Microsoft in še nekaj velikih) se namreč ne morejo odločiti, kaj bi USB 2.0 sploh naj ponujal, istočasno pa prepričujejo proizvajalce strojne opreme, naj se ne odločajo za podporo FireWire in na splošno zavlačujejo vse skupaj. S praktičnega vidika predstavlja USB 2.0 ogromen napredek glede na predhodnika, saj omogoča prenose do 480 Mb/s, namesto 12 Mb/s, ki jih je ponujal standard USB 1.1. Še bolj pomembno pa je dejstvo, da je USB 2.0 popolnoma združljiv s starejšima standardoma. Če svoj računalnik nadgradite na FireWire, se boste morali znebiti vseh starih zunanjih naprav, ki jih bo USB 2.0 prav vesel, le prenosi ne bodo najvišji. To seveda ni problem, saj ogromno zunanjih naprav sploh ne potrebuje tako visokih prenosov za normalno delovanje. Tipkovnice in miške so čisto zadovoljne pri 12 Mb/s, le za prenos videa in datotek boste tenko piskali pri nizkih prenosih. **PCF**

>>NAMEŠČANJE USB 2.0

USB 2.0 – od praznega koncepta do resničnosti.



01 Namestitev podpore za USB 2.0 ni zahtevna, saj se bo iskanje zadeve izkazalo za neprimerno bolj komplicirano. Potrebovali boste kartico na vodilu PCI, slednjih pa ni veliko na trgu, saj proizvajalci še vedno opazujejo, kako se bo USB 2.0 obnesel v primerjavi s FireWire, preden se bodo odločili za podporo.

02 Na vaši kartici boste našli kar nekaj vhodov. Preverite, če vaše naprave na vodilu USB dejansko delujejo, preden jih priklopite na kartico. Če bo miška odpovedala poslušnost, lahko za to potem krivite kartico.

03 Priklopite in uporabljajte. Vse naprave na vodilu USB uporabljate na način, ki ste ga že vajeni, le prenosi so neprimerno višji. Velikokrat bo potrebno pred priključitvijo namestiti gonilnike, kar je pa tudi že staro pravilo.

04 Ko boste iskali zunanje naprave, ste lahko trdno prepričani, da bodo vse naprave, na katerih piše USB, združljive z 2.0 in bodo delale na vašem računalniku. Gonilniki pa so seveda druga zgodba – redki so na voljo (razen če ne posedujete Windows XP), brez njih pa naprave ne delajo.

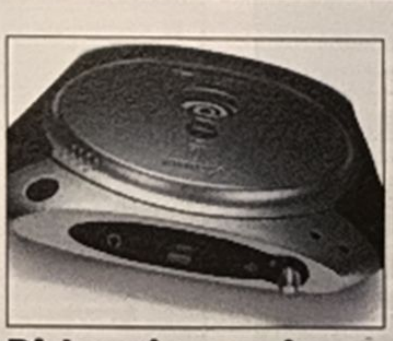
>>IZKORISTITE PREDNOSTI

Razširitvena kartica za USB 2.0 sama po sebi ne koristi ničemur – potrebno si bo omisliti nekaj novih naprav, kajne?

Kot smo že povedali, trg ni ravno poln naprav na vodilu USB 2.0. Naprave, ki najbolj potrebujejo in izkoriščajo visoke prenose, so video kamere, ki jih je pouzmal FireWire, saj se je hitreje pojavil. Tu in tam lahko najdemo sisteme, ki podpirajo oba standarda, a bo trenutno potrebnega nekaj potrpljenja. Imate pa vsaj nekaj dodatnih vhodov USB, s katerimi se lahko igrate ...

Vozlišče USB 2.0

Najprej si omislite vozlišče. Tako si boste zagotovili dovolj vhodov za vso opremo, ki je še ne morete kupiti. No, če dobro pomislimo ... Kakor koli že, nekega lepega dne vam ne bo žal nakupa.



Diskovni pogoni

Medtem ko čakamo na USB 2.0 video, da se prebije v glavno strujo, se boste morali zadovoljiti z ne tako srčkanimi trdimi diski in zapisovalniki CD-jev. Ker so neprimerno hitrejši od svojih starejših bratcev, jih ne boste dali iz rok.

Zunanje naprave

Seveda boste lahko našli cel kup opreme na vodilu USB 1.1, in sicer skenerje, tiskalnike, igralne palice, spletne kamere, igralne ploščke, hladilnike in varnostne naprave. Mogoče niso ravno višek tehnologije, so pa združljive.

USB so družno razvila računalniška in telekomunikacijska podjetja, vključno s podjetji, kot so Compaq, DEC, IBM, Intel, Microsoft in NorTel.

Najdite sunjene PC-je

Gre za drago, veliko in z vašega stališča najbolj cenjeno lastnino. Je torej vaš PC privlačna tarča tatov?

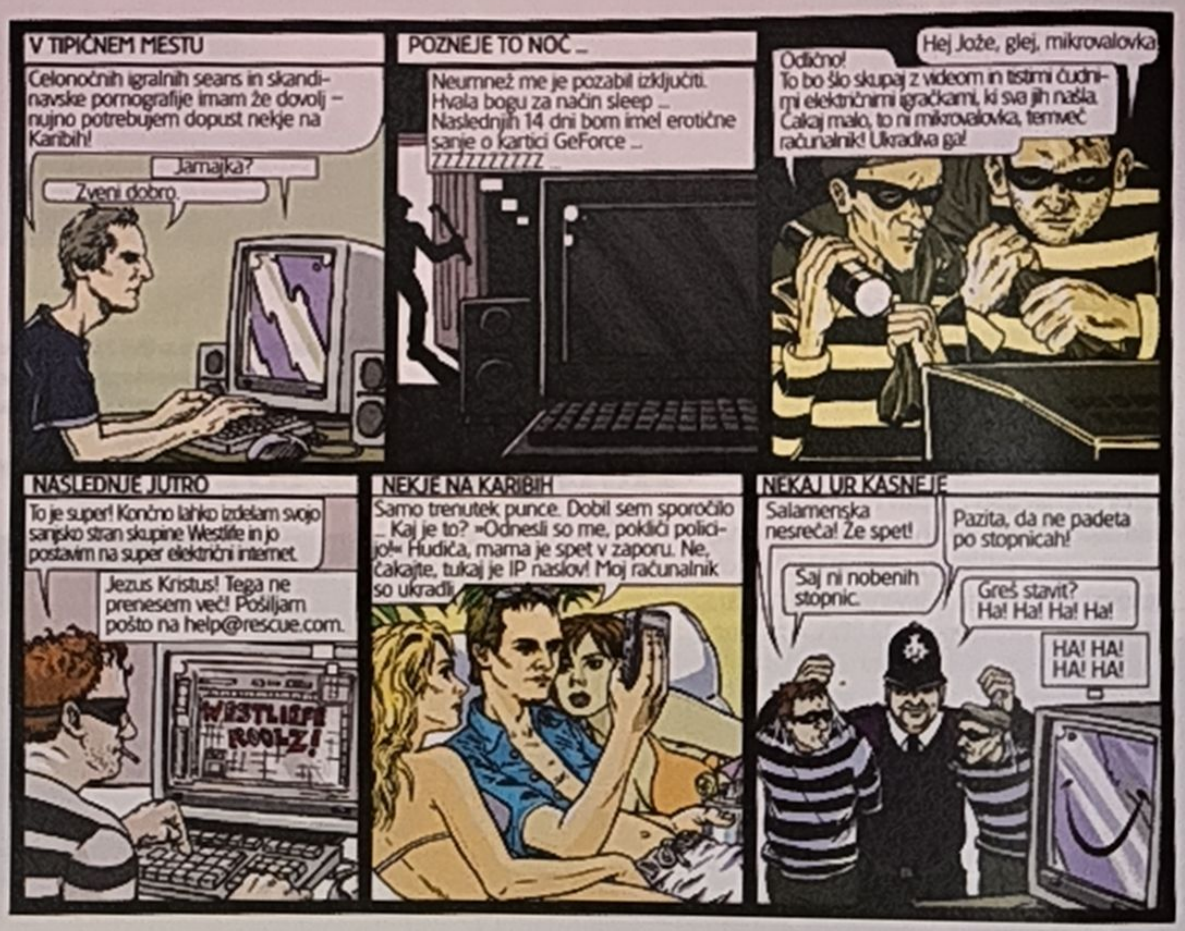
NA DISKU

>>KAKO DELUJE

Kamor koli greste, *PC PhoneHome* ščiti vaš PC pred krajo.

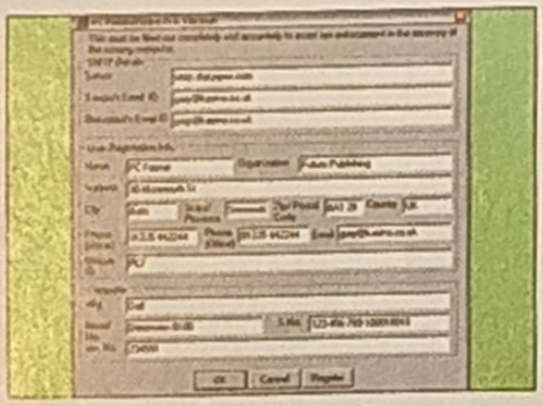
Vaš drag, vrhunski PC je v nevarnosti. Če evropski zavarovalničarji ne lažejo, potem vrednosti ukradenih PC-jev v vsaki od največjih evropskih držav (Nemčija, Velika Britanija, Francija) presegajo več kot milijardo evrov. Še posebej privlačni so prenosniki, saj jih iz avtomobilov ukradejo skupno kar v 6 % vseh avtomobilskih tatvin. Sicer pa iz pisarn, avtomobilov in tudi hiš kradejo vse vrste računalnikov.

Tako kot zaprti vojni junak, bi moral vsak PC znati pobegniti in se izogniti zajetju – a dokler PC-ji ne znajo ponarejati potnih listov, voziti motornega kolesa in z žlico kopati tunelov, nimate možnosti, da bi jih rešili iz rok tatičev. No, če seveda nimate programja za zaščito računalnikov, kot je *PC PhoneHome* (**www.pcphonehome.com**) – katerega najdete na tokratnem disku. Program se skrije na trdi disk in vsakič ko se računalnik poveže na internet, svojo lokacijo sporoči na naslov po vaši izbiri. Če je ukraden, lahko izsledite IP naslov in pokličete angele v modrem. **PCF**

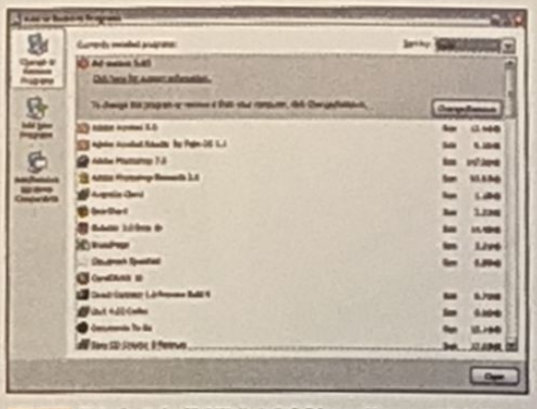


>>PREPROSTA ZAŠČITA RAČUNALNIKA

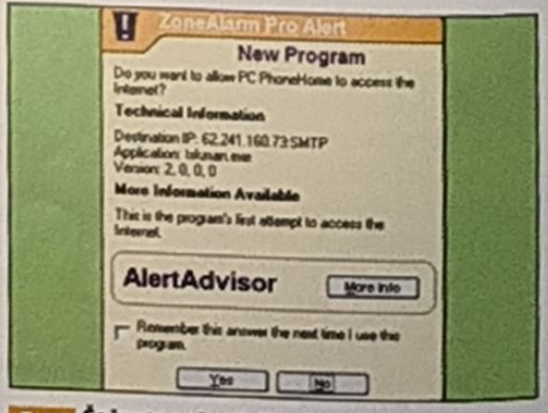
Brezplačna različica PC PhoneHome ni tako zvita kot njen plačniški brat, vendar se lahko še vedno skrije na disku.



01 Ko prvič namestite ***PC PhoneHome***, morate vnesti podrobnosti o serijski številki računalnika, kdo ste in tako naprej. Prejemnikov elektronski naslov je pomemben: to je naslov na katerega ***PCPhoneHome*** sporoči svojo lokacijo. Izberite naslov, na katerem boste vedno dosegljivi.



02 **Kdo je tukaj? Nihče! *PC PhoneHome* ne boste našli na zaslonu Dodaj/Odstrani programe, pa tudi v Upravitelju procesov ga ne najdete. Če se odločite za različico Pro, lahko preživi particioniranje in formatiranje trdega diska, kar pomeni, da programa ne gre onemogočiti.**



03 **Če imate požarni zid v slogu *ZoneAlarma*, potem vas obvesti, da poskuša program taskman.exe dostopiti do interneta. To potrdite in kliknite na možnost Remember this answer the next time I use the program – drugače vas bo požarni zid izdal.**

Enkripcija elektronske pošte

NA DISKU

Odkrijmo, kako bo z enkripcijo vaša elektronska pošta varna pred radovedneži.

Evropski vladni vohuni sicer svojega dela še nekaj časa ne bodo mogli opravljati legalno, vendar pa lahko ljudje še vedno vohljajo po vaši pošti – vključno z ameriško vojsko, katere sistem Echelon prestreza komunikacije z vsega sveta. V svojem poročilu o Echelonu je Evropska komisija namignila, da sistem vohuni za podjetji in posamezniki, zato so vsem priporočili, naj svoje podatke zaščitijo s sistemom enkripcije.

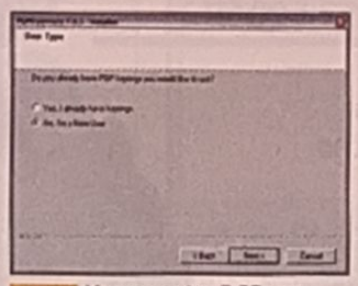
Ko so politiki porekli, da samo teroristi uporabljajo enkripcijo, so dokazali, da jim primanjkuje možganskih celic. Podjetja si vsekakor ne želijo, da bi njihovi načrti padli v roke tekmecev, politični aktivisti morajo zaščititi svojo ustavno svobodo in če imate burno elektronsko ljubezensko razmerje, verjetno ne želite, da bi ljubosumni mož prestrezal vašo korespondenco.

Na žalost enkripcija ni tako preprosta kot bi lahko bila: medtem ko je *PGP* (Pretty Good Privacy) brezplačen, izgleda malce srhljivo, odjemalci za elektronsko pošto, kot je *Outlook Express*, pa vsebujejo enkripcijske module, kjer se morate naročiti na kompliciran digitalni ID.

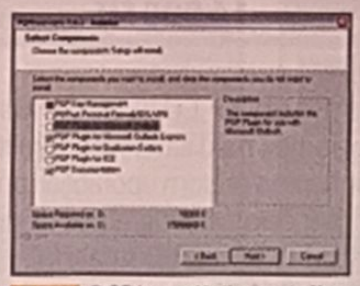
Večina uporabnikov ne rabi zakodirati vsakega sporočila, vendar morate včasih poslati čudno sporočilo, ki bi lahko povzročilo veliko težav, če bi bilo prestreženo. V tem vodiču vam bomo pokazali, kako v *PGP* zakodirate sporočilo – in če se vam zdi to preveč, potem uporabite preprost in varen HushMail. **PCF**

>>PRECEJ MOGOČNA PRIVATNOST

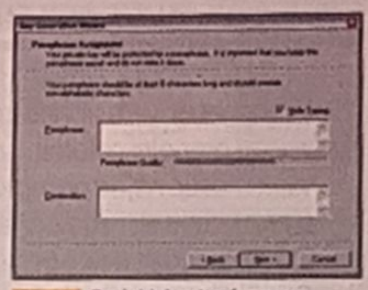
PGP International lahko zakodira elektronska sporočila in celo vaše pogovore na ICQ.



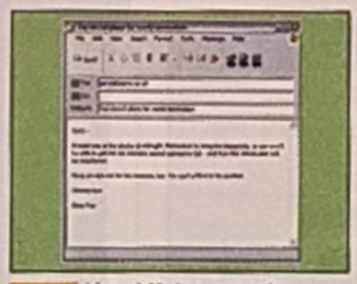
01 Ko namestite *PGP*, vas povpraša, ali že imate ključe iz prejšnje namestitve. V našem primeru začenjamo iz nič, zato izberite **No, I'm a new user**.



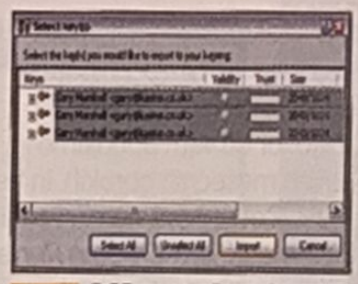
02 *PGP* ima vtičnike za večino odjemalcev za elektronsko pošto in *ICQ*. Prekličite izbiro nepotrebnih in tudi **PGPnet Personal Firewall**. Kliknite na **Next**.



03 Sedaj izberite frazo za geslo, dolgo geslo, ki ga morate vnesti vedno, ko kodirate ali dekodirate. Daljša kot je fraza, bolj varna je.



04 Kot običajno ustvarite sporočilo in kliknite na ikono **PGP Encrypt Message**. Ko pošiljate sporočilo, vas *PGP* povpraša po frazi.



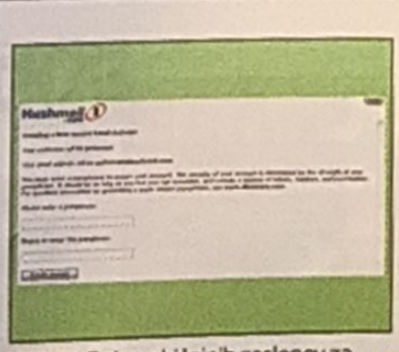
05 *PGP* se poveže na internet, da poišče ključe za elektronske naslove. Ko jih najde, jih lahko uvozite, tako da jih *PGP* ne rabi več iskati.

06 Če želi prejemnik brati vaše sporočilo, mora uporabljati *PGP*, za dekodiranje sporočila mora kliknitи na **Decrypt** in vnesti lastno *PGP* frazo.

>>SPLETNA ENKRIPCIJA

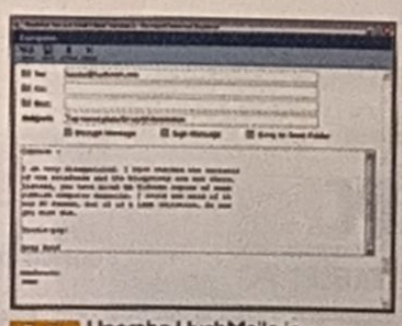
HushMail v preprostem oknu iskalnika poskrbi za enkripcijo.

Kljub prednostim, zna biti *PGP* malce zapletena zadeva. HushMail (**www.hushmail.com**) ponuja veliko preprostejšo alternativo, saj kombinira preprostost Hotmailovih spletnih uslug elektronske pošte z mogočno kodirno tehnologijo. Sploh se ni potrebno ukvarjati s ključi in neprijaznimi dialogi; za enkripcijo sporočila ga preprosto pošljite drugemu uporabniku HushMaila in se prepričajte, da je obkljukan kvadratek **Encrypt Message** – vsebina se samodejno odkodira na prejemnikovem računalniku. Osnovna usluga je brezplačna, a če ga zanemarjate več kot tri tedne, vam bodo zaprli račun.



01 Poleg običajnih zaslonov za registracijo, vas HushMail povpraša po geslu. V bistvu je to običajno geslo, ki ga potrebujete za ogled kakršnih koli zakodiranih sporočil. Daljše in bolj čudno geslo je varnejše.

02 Ko ste vnesli svoje geslo, vas HushMail poprosi, da v novem oknu premikate miško. To morate storiti le enkrat: ustvari naključne podatke, ki so kombinirani z vašim geslom, tako da ustvarite bolj zanesljivo enkripcijo, ki jo je skoraj nemogoče razbiti.



03 Uporaba HushMaila je podobna kateri koli spletni storitvi – z eno pomembno razliko. Ko sporočilo pošljete drugemu uporabniku HushMaila, le-to dobi digitalni podpis in se zakodira, tako da je neberljivo. Če tega ne želite, preprosto prekličite izbiro **Encrypt Message**.

Policija v Los Angelesu uporablja posebej prirejen računalniški program, imenovan **HITMAN**, ki pomeni Homicide Tracking Management Automation Network, in je policiji v pomoč pri razreševanju umorov.

Naročite se

in prejmite dve številki brezplačno!

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

>> Vsak mesec vam prinašamo dve izdaji – CD ali DVD – ki so vedno prepolni celotnih programov, med katerimi se praktično vsak mesec najde nekaj, kar boste s pridom uporabljali pri svojem delu ali zabavi. Vrednost celotnih programov v vsaki številki doseže nekaj deset tisoč tolarjev. DVD izdaja PC Formata pa vam prinaša osupljivih 4 Gb programov, najboljših demonstracij iger, dodatkov za igre, popravkov in gonilnikov, od naslednjega meseca pa tudi video posnetke izza zakulisja industrije.

>> Če se naročite, si boste dostavo vsake številke zagotovili v vaš poštni nabiralnik – prispela pa bo še vroča izpod tiskarskih strojev. Ne pozabite tudi na dejstvo, da vam ob naročilu podarimo kar dve številki na leto ter da vam ponujamo možnost plačila naročnine v dveh mesečnih obrokih. In ne samo to – kot dobrodošlico ob pričetku nove naročnine si lahko izberete igro *Resident Evil III: Nemesis*, igro *Chicken Run* ali pa celoten protivirusni program z možnostjo nalaganja protivirusnih definicij za 12 mesecev, *Vexira Antivirus Personal*.

NAROČITE SE NA 02 330 330 1

Ali izpolnite dopisnico, ki ste jo prejeli v reviji.

Naročila tudi preko www.pcformatslo.net!

Izdelajte lastne ikone

Prilagoditev

DEL 1234

Revolucionalizirajte lastno namizje s spremembo privzetih ikon v Windows.

NA DISKU

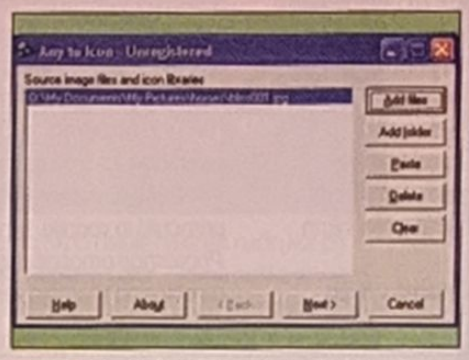
Prejšnji mesec smo *Windows XP* slekli do golega, zdaj pa je čas, da prevzamete nadzor nad vašim vmesnikom. Odločno se uprite temu, da bi se kar sprijaznili z izgledom, ki vam ga vsiljuje Microsoft in spremenite namizne ikone.

Windows XP uporabljajo 32-bitne ikone, saj drugače ne bi mogli uporabiti vseh razpoložljivih barv in ustvariti 3D izgleda. Tako so na vaših ikonah vidni učinki transparence, senčenje in pogled s strani. In ker obstaja veliko načinov ustvarjanja lastnih ikon, ste omejeni samo z lastnimi sposobnostmi. Seveda bodo potrebne kvalifikacije s področja grafičnega oblikovanja, če boste želeli ustvariti nove ikone kar v Slikarju – kar je tudi glavni razlog, da boste goljufali.

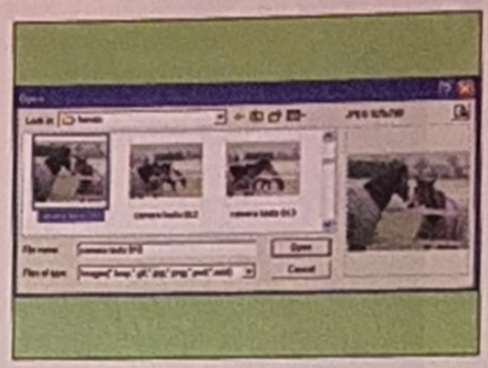
Any to Icon (www.aha-soft.com/anytoicon) pretvori katero koli grafično datoteko, ki jo posedujete, v ikono, in sicer tako, da so skrči na primerno velikost in spremeni format datoteke. Sicer bi lahko večino tega rošno postorili v *Paint Shop Pro*, a zna ***Any to Icon*** pretvoriti celo mapo grafičnih datotek v ikone, kar bi pa na klasičen način trajalo precej dolgo. Če ste resnično navdušeni nad idejo, da bi ustvarjali lastne ikone, bo ***Icon XP*** (www.aha-soft.com/iconxp) pravšnja izbira za vas, saj ponuja široko paleto funkcij, ki jih lahko uporabite za enostavno spreminjanje obstoječih ikon. Za konec pa je tu še ***IconPackager*** (www.stardock.com/products/iconpackager), ki je odlično orodje za pedantneže ter ustvarja celo vrsto novih paketov z ikonami, ki jih lahko dopolnite še z interneta.. **PCF**

>> VZEMITE SLIKO, KAKRŠNO KOLI SLIKO

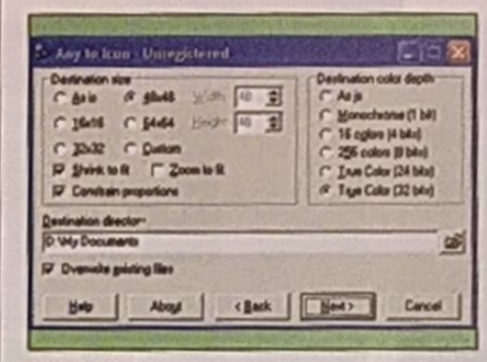
Pretvorite katero koli sliko v ikono z uporabo programa Any to Icon.



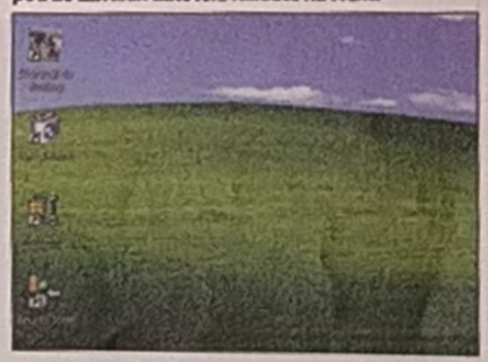
01 ***Any to Icon*** **hitro pretvarja datoteke v ikone po velikosti in formatu. Zaženite program in kliknite OK, da nadaljujete s preizkušanjem. Kliknite na Add Files in pobrskajte za sliko, ki jo želite pretvoriti.**



02 **Za ikone lahko uporabite fotografije, a bodite pozorni, ker** ***Any to Icon*** **v preizkusni različici ne more pretvarjati vseh formatov datotek. Izberite vse datoteke, ki jih želite pretvoriti in kliknite na Open. V glavnem oknu se bodo pojavile poti do izbranih datotek. Kliknite na Next.**



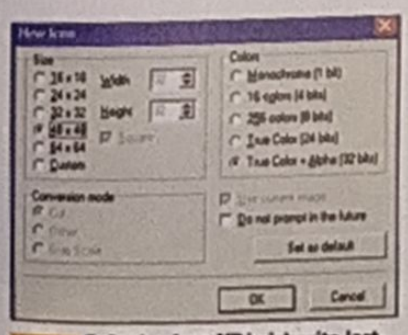
03 **Sedaj morate vnesti dimenzije vaših novih ikon. Izberite True Colour (32-bit), da popolnoma izkoristite možnosti** ***Windows XP*****. Vnesite pot do mape, v katero želite shraniti nove ikone. Kliknite na Next in pretvorba se bo začela.**



04 **Zaprite** ***Any to Icon***, **z desnim gumbom miške kliknite na namizje in izberite Properties. Kliknite na Change Icon in pobrskajte za novimi ikonami. Izberite želeno ikono in kliknite OK.**

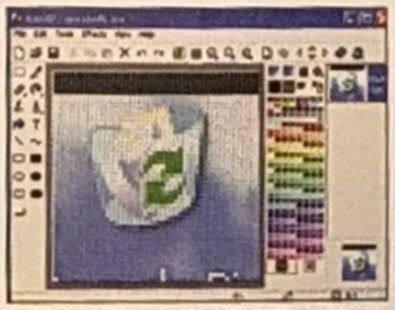
>> NAREDI SAM

Ustvarite lastne ikone z Icon XP.

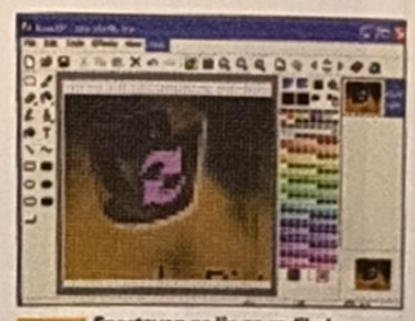


01 **Zaženite** ***Icon XP*** **in izberite lastnosti vaše ikone. Spet izberite možnost True Colour, da bodo nove ikone bolj naravne in lepše. Sedaj uporabljate pravi grafični urejevalnik, ki vključuje večino funkcij podobnih programov, le da je prirejen za ustvarjanje ikon.**

02 **Če potrebujete sliko za začetek, kliknite na Tools -> Capture Image. Tako boste zajeli zaslonsko sliko, s katere lahko izberete obstoječo ikono, ki jo želite urejati. Preverite, če izbran odsek po velikosti odgovarja velikosti bodoče ikone. Kliknite na OK.**



03 **Sedaj lahko po mili volji spreminjate ikono, tako da jo obračate in vrtite. Poskusite zapolniti določene dele z uporabo zanimivih barvnih odtenkov. Če želite dodati senco v slogu XP, izberite Effects -> Drop Shadow. Rezultat si lahko ogledate v realni velikosti v spodnjem desnem kotu zaslona.**



04 **Enostaven način za radikalno spremembo obstoječe ikone je, da jo spremenite v negativ. Izberite Effects -> Negative. Seda izberite, katerega od kanalov želite pretvoriti. Ko ste zadovoljni z rezultatom, shranite sliko v formatu ICO in jo uporabite na znani način.**

Prvo podjetje Billa Gatesa se je imenovalo Traff-O-Data in je izdelovalo naprave za merjenje gostote prometa. Prvo leto je podjetje zaslužilo 20.000 USD, potem pa je prodaja hitro padla, ko so kupci izvedeli, da je Gates star komaj 14 let.

Goljufajte v Photoshopu

Ustvarite foto-realistične učinke s Photoshopom. Profesionalni ilustrator Steve Caplin vam pokaže, kako.

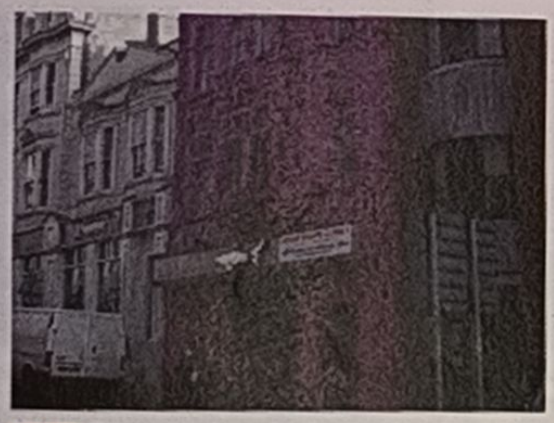
NA DISKU

Glede na to, da boste za *Adobe Photoshop* odšteli kar nekaj sto tisočakov, očitno ne gre za programsko opremo za tiste s plitkim žepom, ga boste pa lahko zastonj preizkusili, saj se preizkusna različica nahaja na tokratnem disku. In čeprav gre za izjemno močno orodje, se bo marsikateremu novincu zdelo neverjetno kompleksno. Da vam bo uspelo ukrotiti tega divjega konja, vam bomo servirali nekaj hitrih vodnikov po *Photoshopu*.

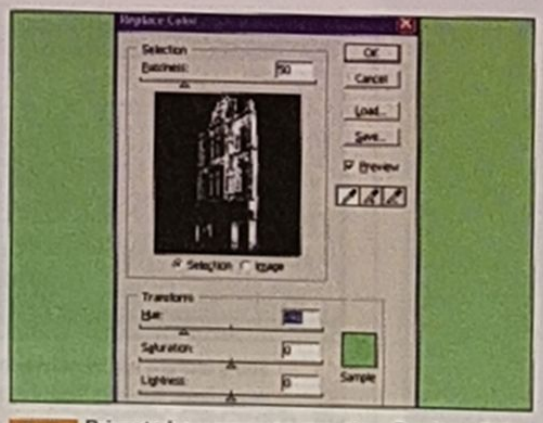
"Goljufanje" tukaj uporabljamo v dveh pomenih. Najočitnejši je ta, da vam bomo pokazali, kako iz slike, ki ni fotografija, narediti nekaj, kar izgleda kot fotografija. Vse to brez potrebe po pravem fotografskem studiu. Drugi pomen, ki ga nosi goljufanje, pa je iskanje bližnjic, s pomočjo katerih boste lahko delali hitreje in bolj ekonomično. Za tak pristop smo se odločili, ko smo se sami želeli izpopolniti v *Photoshopu* in skoraj obupali nad različnimi priročniki in vodniki, ki niso peljali nikamor. *Photoshop* omogoča kompleksne operacije, ki pa običajno vzamejo kar nekaj časa. Če seveda ne poznate krajše poti, ki pa je v običajnih vodnikih ponavadi ne boste našli. Prvi vodnik smo namenili čistim osnovam, tako da vam bomo predstavili orodje za zamenjavo barv, ki omogoča spreminjanje odtenkov izbranega predmeta brez uporabe orodij za barvanje. Gre za izjemno orodje, ki iz kompleksne naloge naredi simpatično opravilce. Drugi vodnik pa vam bo pomagal sestaviti fotografijo iz različnih elementov, v našem primeru bomo izdelali fotografijo neba. . **PCF**

>>NAJDI IN ZAMENJAJ

Prilagodite odtenek predmeta brez packanja z izbirami in orodji za barvanje.



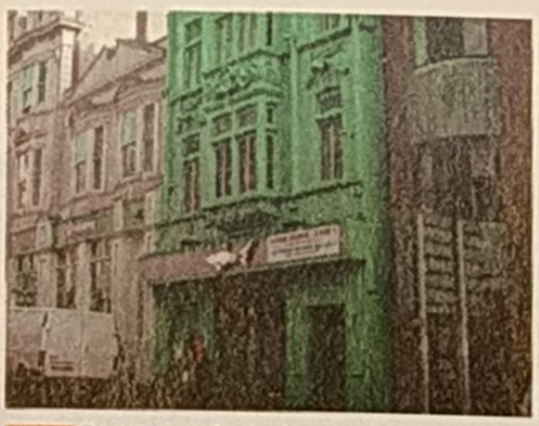
01 Divje modra barva te viktorijanske hiške večini ljubiteljev klasične arhitekture verjetno ne bo najbolj všeč. Nam vsekakor ni, zato jo imamo namen spremeniti v okolju prijaznejšo barvo. Za začetek pojdite na **Image -> Adjust -> Replace Color**.



02 Privzeto bo v pogovornem oknu **Replace Color** izbrano področje prikazano črno-belo: belo pomeni aktivno področje, črno pa neaktivno. S klikom na sliko se bodo izbrala vsa področja izbrane barve. Ko spremenite vrednost **Hue**, se bo slika spremenila tako, da bo prikazovala tisto, kar je prikazano v naslednjem koraku.

03 Tukaj je rezultat naše osnovne spremembe in zgradba je zdaj zelena. Za začetek ni pomembno, katero barvo izberete. Najbolje bo, če se odločite za živo barvo, da boste videli spremembo. V tem trenutku je barvo spremenil le del fasade.

04 Če želite izbrati več barv, pritisnite tipko ŠShiftĆ in kliknite na nespremenjeno področje ali povlecite, da izberete več barv naenkrat. Izbrane barve bodo dodane izboru in barvnim spremembam na sliki. Če ste po nesreči izbrali napačen del slike, pritisnite in držite tipko [Alt] ter kliknite na napačno izbrano mesto, da ga odstranite iz izbora.



05 Dodajte še več odtenkov, vse dokler ne bo celotna zgradba izbrane barve. Eden od načinov povečevanja razpona barv, ki jih želite spremeniti, je zviševanje vrednosti **Fuzziness**. Pri tem bodite previdni, saj lahko v izbor nehote vključite tudi dele, ki jih ne želite spreminjati. Posledice tega lahko vidite na oknih sosednje zgradbe.

06 Sedaj, ko smo prepričani, da smo izbrali celotno zgradbo, lahko spremenimo odtenek, da se bolje prilega okolici. Zgradba sicer ni iste barve kot sosednja, a neprimerno bolje sovpada z okolico.

>>BARVAJTE PO ŠTEVILKAH

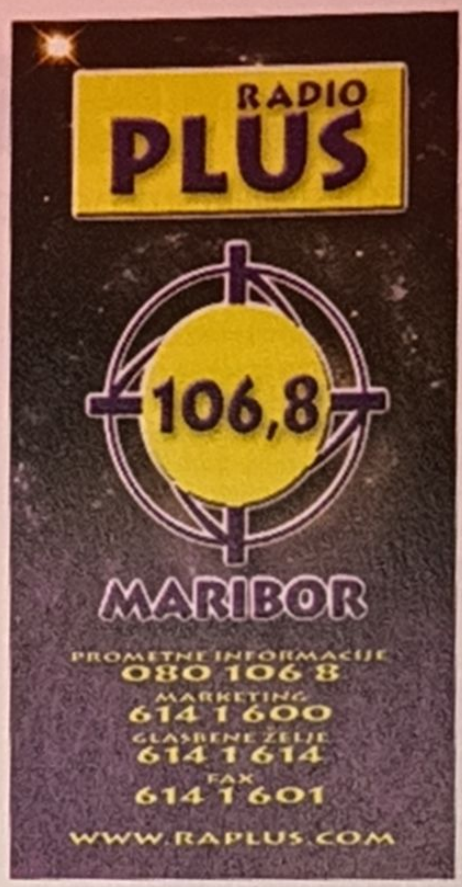
Namesto spreminjanja odtenka vam bo orodje Select Color ponudilo zbirko odtenkov, kot je na primer nebo.

01 Ta slika prikazuje kompleksno nebo z veliko drobnih elementov, ki prekrivajo pogled na nebo – od ulične svetilke do žarnic, napeljanih med stolpiči, okrašena streha pa vse skupaj dodatno oteži. Nemogoče opravilo, če si omislite uporabo orodja **Lasso**, mi pa vemo za lažji način. Za začetek izberite **Select -> Color Range**.

02 Pogovorno okno deluje na enak način kot pri možnosti **Replace Color**. Glavna razlika je v tem, da je izbrano področje prikazano na sliko kot izbira Quick-Mask, čeprav lahko to spremenite z uporabo menija, ki se samodejno odpre. Uporabite tipki [Shift] in [Alt] kot v prejšnjem primeru, da dodate ali odvzamete barve v izboru. Počnite to, vse dokler ni izbrano celotno nebo.

03 Ko je nebo izbrano, odprite katero koli drugo nebo, ki se vam valja na kakšni drugi fotografiji in ga prilepite v izbrano področje: uporabite kombinacijo tipk [Shift]+[Ctrl[]+[V] ali možnost **Paste Into** iz menija **Edit**. Novo nebo je postavljeno znotraj izbranega področja in ga lahko premikate in spreminjate po lasnih željah, saj se premika neodvisno od področja, v katerega ste ga prilepili.

04 Z izbiro **Paste Into** lahko ustvarite plast, ki odgovarja izvirnemu izboru (o plasteh bomo več povedali v enem od naslednjih vodnikov). Sedaj lahko masko uporabimo, da odstranimo delce neba s področij, kjer ga naj ne bi bilo, kot na primer na ograji na levi. Sedaj je potrebno le še prirediti barvo osnovne slike, da se bo skladala z novo barvo neba.



Sredi osemdesetih z IBM-ovin združljiv računalnik ni bil uradno združljiv, dokler ni bil sposoben poganjati Microsoftovega Flight Simulatorja.

Letite s Space Shuttlom

V prejšnji številki smo vas spravili v orbito, tokrat pa vas bomo popeljali na raziskovanje neznanih kotičkov vesolja.

DEL 2

Prejšnji mesec smo vam na diskih podarili celotno različico igre *Orbiter* (za naročilo prejšnje številke pokličite na 02 330 330 1) in glede na to, da program natančno modelira vseh devet planetov v našem sončnem sistemu, bi bilo prav sramotno, če bi se omejili le na kroženje okoli domačega. Če pomislimo, koliko energije je potrebne za dvig Shuttla skozi prvih 200 km zemeljske atmosfere, je poraba te iste energije za 300 milijonov kilometrov do najbližjega soseda precej nizka. Navigacija pa je seveda posebno poglavje. Uspešen vzlet z Zemlje vas bo ponesel na vzhod, da lahko izkoristite rotacijsko silo planeta, za pristanek na Marsu pa boste potrebovali pristajalno pot, ki je vzporedna z ekliptiko (potjo, po kateri planeti potujejo okoli sonca). Potem boste morali počakati na trenutek, ko so Sonce, Mars in Zemlja približno poravnani, tako da je Zemlja v sredini. To vam bo omogočilo, da boste dodali Zemljino krožilno hitrost okoli Sonca lastni hitrosti in tako privarčevali dragoceno energijo. Za konec boste morali najti še prostor na Marsu, kjer boste lahko varno pristali. **PCF**

>>MISIJA NA MARS

Prikradite se v NASO in si omislite potep na rdeči planet.

01 Srečajte se z vesoljsko postajo z uporabo večfunkcijskih prikazovalnikov **Align Orbital Plane** ([Shift]+[A]) in **Synchronise Orbit** ([Shift]+[V]). Preklopite na **Docking MFD** za končno priključitev. Uporabite [Ctrl]+[D] za pridobitev dovoljenja za pristajanje. Preklopite na **Delta Glider** za naslednjo nogo: [F3].

02 Odklopite se s pristajališča z uporabo [Ctrl]+[D] in odprite **Align Orbital Plane MFD**. Pritisnite [Shift]+[T] in vnesite Mars kot tarčo. Pritisnite [;], da zavrtite plovilo pravokotno na orbito in poženite motorje. Ko prečkate ciljno orbitalno ravnino, pritisnite ['] in zaženite motorje, da prekinete vrtenje.

03 Uporabite **Transfer MFD** ([Shift]+[X]), da izračunate čas in trajanje izstopa. Kot referenčni objekt vstavite Sonce, kot vir Zemljo, Mars pa kot cilj. Vnesite orbitalne parametre v **Hypothetical Transfer Orbit calculator** ([Shift]+[X] again).

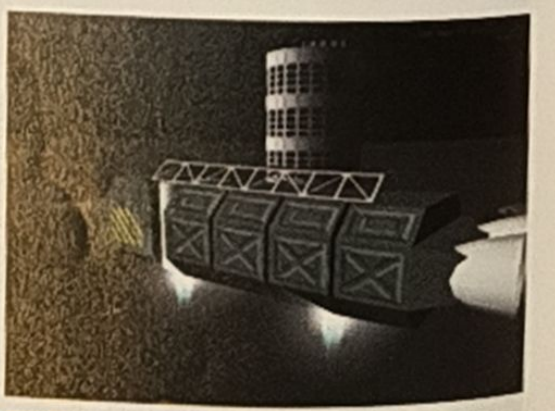
04 Na najprimernejši točki za približanje zaženite retrogradne motorje, da izstopite iz orbite ter vključite **Surface and Landing MFD** ([Shift]+[S] & [Shift]+[L]). Marsova atmosfera je preredka, da bi ustvarjala vzgon, zato uporabite potisne motorje. Uporabite [0] in [.] na numeričnem delu tipkovnice ali [A], da obdržite višino.

>>POBEG V SLOGU

Če imate namen tavati daleč od doma, si to privoščite v primernejših ladjicah.

01 Kot smo že povedali, **Shuttle** porabi skoraj vse gorivo za to, da doseže Zemljino orbito, ne more pa pristati na planetu brez atmosfere. Zato se raje odločite za **Mk3 Delta Glider**, ki ima potisne motorje, ki vam omogočajo lebdenje in tudi krila.

02 Za hitra popotovanja okoli planetov z nizko gravitacijo je najbolj primeren **PTV Shuttle**, saj je zelo okreten in ima večje možnosti orbitalne plovbe. Krilca so namenjena predvsem stabilnosti in ne prispevajo veliko k samemu uporu pri letenju v atmosferi.



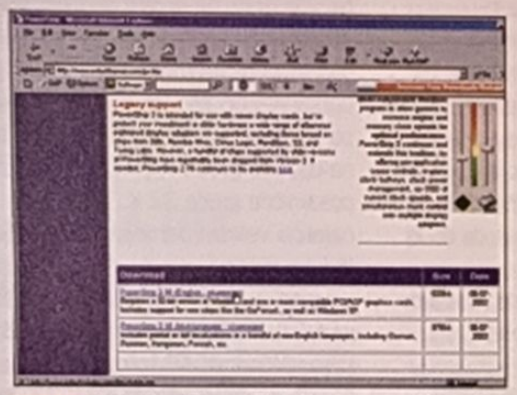
03 Retro izgled pa krasi **Shuttle A**. To plovilo ne izrablja nikakršnega atmosferskega upora, zato je primerno kot trenažno vozilo za preizkušanje potisnih motorjev in učenje manevriranja z njimi. Goriva pa ima dovolj celo za medplanetarne podvige.

Nasveti za Windows

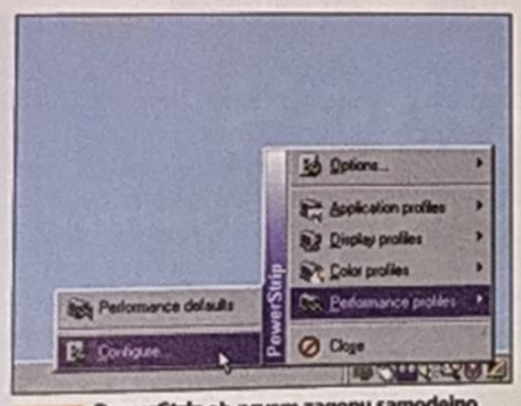
Hitri vodniki Prevzemite nadzor nad sistemom.

>>POSPEŠITE GRAFIKO

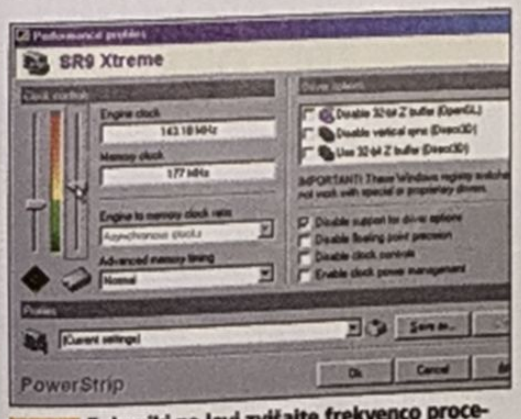
Splača se stisniti grafično kartico za vrat, dokler ne bo tenko piskala. PowerStrip ponuja enostaven način za doseganje slednjega.



01 Entechov ***PowerStrip*** **je pravo orodje, ko je potrebno izbrskati skrite možnosti grafične kartice. Povrhu vsega pa ponuja odlične možnosti navijanja. Zadevo je potrebno najprej seveda namestiti z našega diska.**



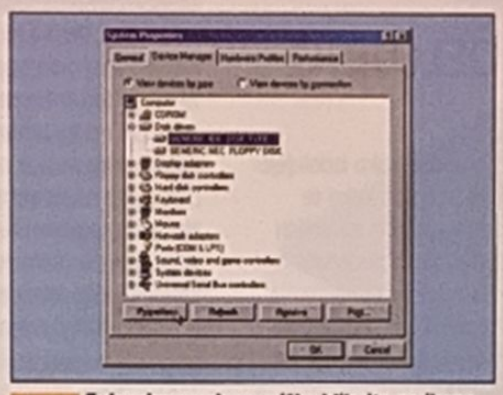
02 ***PowerStrip*** **ob prvem zagonu samodejno zazna, katero grafično kartico in monitor si lastite. Ko je prepoznavanje končano, z desnim gumbom miške kliknite na novo ikono v sistemskem pladnju ter izberite Performance profiles -> Configure.**



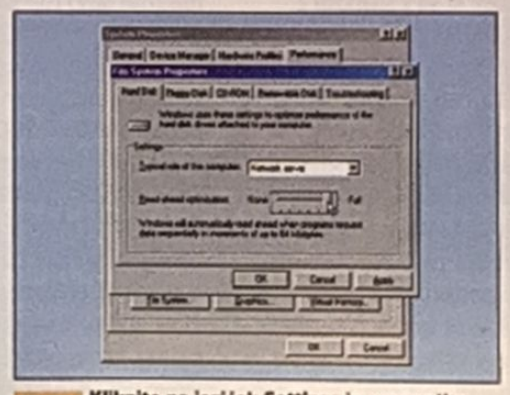
03 **Z drsniki na levi zvišajte frekvenco procesorja in pomnilnika. To počnite v majhnih korakih in sproti shranjujte spremembe in vsakič ugasnite program. Če postane sistem nestabilen, ponovno zaženite *PowerStrip* in malenkost zmanjšajte frekvenci.**

>>OPTIMIZIRAJTE POGONE

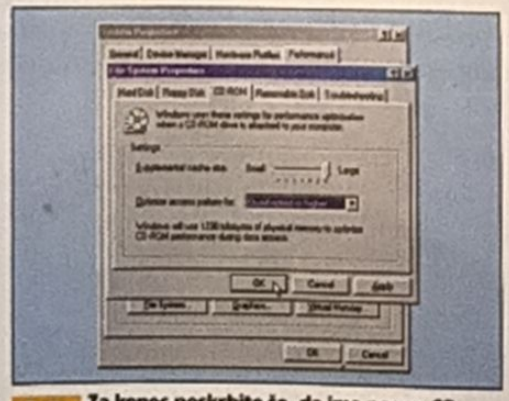
Če želite pospešiti delovanje trdega diska in pogona CD-ROM, ni potrebno brskanje po drobovju računalnika.



01 **Z desnim gumbom miške kliknite na ikono My Computer in izberite Properties. Preklopite na Device Manager, razširite vejo diskovnih pogonov, izberite trdi disk in kliknite na gumb Properties.**



02 **Kliknite na jeziček Settings in omogočite možnost DMA ter kliknite na gumb OK. Nato kliknite na jeziček Performance, kliknite na File System, izberite Network Server med možnostmi v Typical role of this computer box, drsnik pri Read-ahead pa premaknite na Full.**



03 **Za konec poskrbite še, da ima pogon CD-ROM vklopljen dodaten medpomnilnik. Kliknite na jeziček CD-ROM ter premaknite drsnik Supplemental cache size do vrednosti Large. Izberite možnost Quad-speed or higher v okvirju Optimize access pattern. Zaprite vsa odprta pogovorna okna in ponovno zaženite *Windows*, da uveljavite spremembe.**

SPLET

AKTIVIRAJTE NAMIZJE

Spremljajte rezultate, vreme ali najljubšo spletno kamero.

01 Z desno tipko miške kliknite na namizje in izberite možnost **Active Desktop -> Customize my Desktop.** Označite okence pred **View my Active Desktop as a web page** in pritisnite na gumb **New.**

02 V novo odprtem pogovornem oknu izberite **No** in vtipkajte spletni naslov želene strani v vnosno polje **Location** ali pa ga kopirajte in prilepite iz spletnega brskalnika.

03 Dvakrat kliknite na gumb **OK** in vaš modem bo pričel s povezovanjem na stran. Ko se spletna stran odpre, kliknite na **OK**, da zaprete okno **Display Properties**. Sedaj na vašem zaslonu kraljuje okno brez robov, v katerem je odprta izbrana spletna stran. Z miško priredite velikost okna lastnim potrebam.

Uranova orbitalna os je nagnjena za 90 stopinj.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 **Kateri protokol se uporablja za pošiljanje elektronske pošte?**
a) FTP
b) SMTP
c) PPP

2 **Kateri IRQ na prvem krmilniku si sposoja prekinitve od drugega?**
a) 2
b) 9
c) 15

3 **Kolikšna je največja količina pomnilnika, ki jo podpirajo Windows 2000?**
a) 4 Gb
b) 40 Gb
c) 4 Tb

4 **Kolikšen je najmanjši trdi disk, ki ga podpira FAT32?**
a) 64 Mb
b) 256 Mb
c) 512 Mb

5 **Kateri operacijski sistem uporablja DOS 7.1?**
a) Windows 3.1
b) Windows 95
c) Windows 98

Odgovori na strani 104

Pomoč je na voljo tukaj!

Kljub zaporednim napadom virusov, črne magije in slabega vremena, se PC Formatov jurišni oddelek tehnične podpore še naprej prebija skozi močvirja računalniških težav.

Programiranje

KAKO DELUJEJO IGRE?

Vedno me je zanimalo, kako izdelujejo računalniške igre oziroma kako te delujejo. Na raznih spletnih iskalnikih sem že poizkusil poiskati podatke, vendar nisem naletel na nič pametnega. Prosim, če mi pomagate, pa čeprav vprašanje najverjetneje ne spada v vašo rubriko.

Matjaž Stevanović, elektronska pošta

Računalniške igre izdelujejo skupine do 10 programerjev, ki so v španoviji z grafičnimi oblikovalci, pisci in igralci. Povprečno igro izdelujejo nekako dve leti, seveda pa za kaj takega potrebujejo finančno podporo založnikov. Računalniške igre delujejo tako, da procesorju izdajajo ukaze, naj na zaslonu prikaže slike in preko zvočnikov predvaja zvok, vse skupaj pa je vezano na uporabnikov vnos preko tipkovnice, miške ali igralne palice. Igre običajno pišejo v jeziku C++, pogosto pa uporabljajo tudi unikaten, posebej v te namene spisan program (ki mu pravijo igralni pogon), s katerim prikazujejo scene, tako da imajo razvijalci več časa za razvijanje same strukture in logike igre.

Morate mi oprostiti, če tole pisanje zveni obupno posplošeno, vendar gre za obsežno tematiko. Če me to sprašujete, ker na to temo pišete kakšno šolsko nalogo, potem boste na **www.gamasutra.com** našli kopico informacij o tej tematiki. Če pa nameravate postati razvijalec iger, poizkusite na **www.makegames.com**. Na koncu pa bom tudi priznal, da na to vprašanje ne morem podati zadovoljivega odgovora, saj sem na tem področju daleč premalo izkušen.

Trdi diski

STARO ZA NOVO

V službi smo se odločili, da bomo izpraznili našo ropotarnico in na moje presenečenje sem naletel na obilico komponent starih računalnikov. Tako sem pred propadom rešil popolnoma delujoč Pentium 200 MHz na plošči z VESA Local Bus vodilom in 1 Mb Hercules VGA grafično kartico. Dobro, *Soldier of Fortune II* prav gotovo ne bom igral, vendar pa je to dovolj za preverjanje elektronske pošte, ne da bi motil sinčka, ki se igra na moji glavni pošasti. Imam pa težavo s trdim diskom. Menda so v službi uporabljali Windows NT 3.5 in 3.51, doma pa poskušam namestiti Windows 98 SE. Ko poženem namestitveni program, mi pove, da so gruče velike 64 K in da namestitev ni mogoča. Mar gre za kakšen disk, ki deluje le z Windows NT?

Peter Maričnik, elektronska pošta

Ne gre za to, da je disk združljiv le z Windows NT, temveč je težava v datotečnem sistemu. FAT16 so uporabljali do Win 95 OSR1, podpirajo pa ga Windows 98 in ME, omejen pa je na 65.525 gruč z največjo velikostjo posamične gruče 32 K. Tako je največja velikost particije 2 Gb, večje diske pa je bilo potrebno razdeliti na kose po 2 Gb. Windows NT prav tako podpirajo FAT16, vendar pa imajo diski, ki so v Windows NT formatirani na FAT16, gruče v velikosti 64 K. Tako se največja dostopna particija poveča na 4 Gb, vendar to pomeni, da v Windows 9x do takšnega diska ni mogoče zanesljivo dostopati.

Težavo boste rešili tako, da poženete FDISK, s katerim ponastavite datotečni sistem. Ker ima pogon očitno kapaciteto med 2 in 4 Gb, ga boste morali razdeliti v dva dela, če želite uporabljati FAT16 z gručami po 32 K. Vendar pa bi to naredil le popoln nepoznavalec, kajti Windows 98 podpirajo tudi FAT32, ki je boljši datotečni v vseh pogledih in bo čisto zadovoljen z diskom velikosti 4 Gb.

Trdi diski

NEPREPOZNAN TRDI DISK

Vaš članek o digitalnem videu me je spodbudil k nakupu kamere DV in ker so video datoteke velika stvar, sem si omislil 160 Gb Maxtorjev trdi disk ATA133. Težava pa je v tem, da mi ga računalnik ne prepozna niti pod točko razno. Kadarkoli v BIOS poženem IDE Autodetect, se stvar obesi.

Matej Potočnik, elektronska pošta

To se verjetno dogaja, ker imate prestar BIOS. 160 Gb je celo glede na današnje standarde salamensko velik disk, kaj šele za računalnike izpred treh let. BIOS-i, narejeni pred letom 1999 so bili omejeni na diske velikosti 32 Gb

in sploh niso vedeli, da je mogoče priklopiti kaj večjega. No, ker so to predvidevali tudi proizvajalci diskov, so nanje namestili mostiček, ki jim omogoča, da BIOS pretentajo, da gre za 32 Gb disk. Na Maxtorjevih pogonih gre za mostiček, ki je najbližje priključku za napajanje – zna se zgoditi, da ni označen. Če morate z mostički nastaviti stanje master/slave, morate od nekod suniti še en mostiček.

Ko bo mostiček nameščen, bi moral BIOS prepoznati pogon, čeprav z zmanjšano kapaciteto. Sedaj morate iz **www.matrox.com** sneti še razširitev za BIOS MaxBlast, s katero boste ustvarili zagonsko disketo, s katero poženete računalnik, namestite razširitev BIOS-a in razparticionirate trdi disk. Sedaj bi morala biti vidna celotna kapaciteta diska.

Elektrika

NAPAKA PRI ZAGONU

V obupanem poskusu, da bi iz svojega ostarelega Celerona 400 MHz iztisnil še zadnje vzdihljaje življenja, sem poizkušal k svojemu disku dodati še dva – 40 in 60 Mb. Potem ko sem se pošteno spotil s kabli, sem vključil računalnik, čeprav nisem pričakoval da se bo operacijski sistem zagnal. Sem pa upal, da se bo preštel pomnilnik in da bom lahko dostopil do BIOS-a. Zgodilo pa se ni popolnoma nič. Nobenih piskov, nobenih luči, ventilatorjev – samo srhljiva tišina. Še huje pa je, da se stanje ni popravilo niti ko sem izključil oba nova diska.

Marko, elektronska pošta

Če ni luči in ventilatorjev, potem to pomeni, da ni toka. Ali sam napajalnik ne prejema električne energije (v tem primeru lahko krivite samo ELES) ali pa iz napajalnika ne kane nič toka. Glede na to, da ste nazadnje še dodatno obremenili svoj napajalnik, bi lahko stavil, da težava izhaja od tukaj. Očitno je vaš računalnik star že nekaj let, zato imate verjetno kak napajalnik v razredu 200–235 W, nekaj dodatnih pogonov pa bi zlahka tako obremenilo, da je scvrlo varovalko. No, saj ni vse skupaj tako črno (razen varovalke, seveda): napajalnik je ena najcenejših komponent – za okoli sedem tisočakov dobite že takšnega s 400 watti.

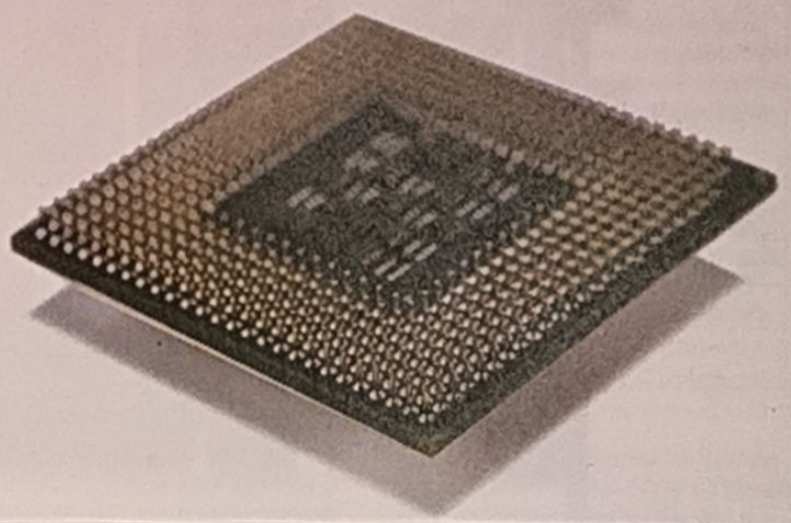
Procesorji

PROCESOR, ZBUDI SE

Moj PC se ne zažene. Ventilatorji se vrtijo kot običajno in tudi pladenj CD-ROM pogona se odzove na pritisk na gumb, vendar ni slišati nobenih piskov in drugih znakov življenja. Poskušal sem odstraniti vse nepomembne komponente, vendar brez uspeha. Če odstranim pomnilnik, potem sistem izpusti en dolg pisk, torej procesor dela. Mar to pomeni, da je osnovna plošča okvarjena?

Peter Kastelic, elektronska pošta

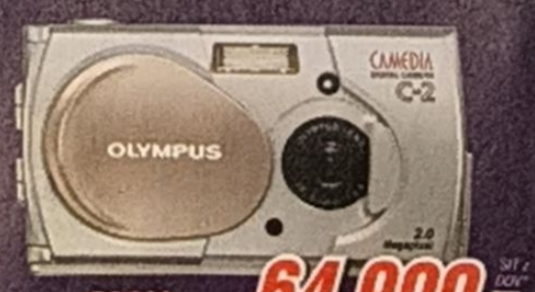
Opala, občudovanja vredna predanost diagnostičnemu procesu, žal pa popolnoma napačen zaključek. POST koda za manjkajoč RAM je neprekinjen pisk-pisk-pisk. Neprekinjen pisk torej pomeni, da se sam POST še sploh ne zažene, zato zvok izpusti osnovna plošča. Zakaj se POST ne prične? Ker je procesor umrl? Seveda, vendar procesorji le redko izdahnejo sami od sebe, zato obstaja možnost, da je okvarjena tudi matična plošča.



Tehnologija, uporabljena v Game Boyu je leta 2000 zmogljivostno presegla tehnologijo, ki je bila potrebna, da je prva odprava poletela na Mesec.

Popolna postrežba!
Največja ponudba digitalnih fotoaparatov na enem mestu!

Kupon za 5 % popust pri nakupu se nahaja na strani 3.



90.800,- 64.900,-

Olympus Camedia C-2
• 2,0 mio. točk (1600x1200)
• 2,8 x digitalni Zoom
• priložena kartica SmartMedia 16 MB

Akcija za model Olympus C-2 velja do 30. oktobra 2002 oz. do razprodaje zalog.
*5 % popust s kuponom za Olympus C-2 ne velja.

Zastopa, distribuira in prodaja: MEDIS
Medis, d.o.o., Sektor biro tehnika, računalništvo, elektronika
Pot k sejmišču 30, Ljubljana, pc.biro@medis.si, www.medis.si

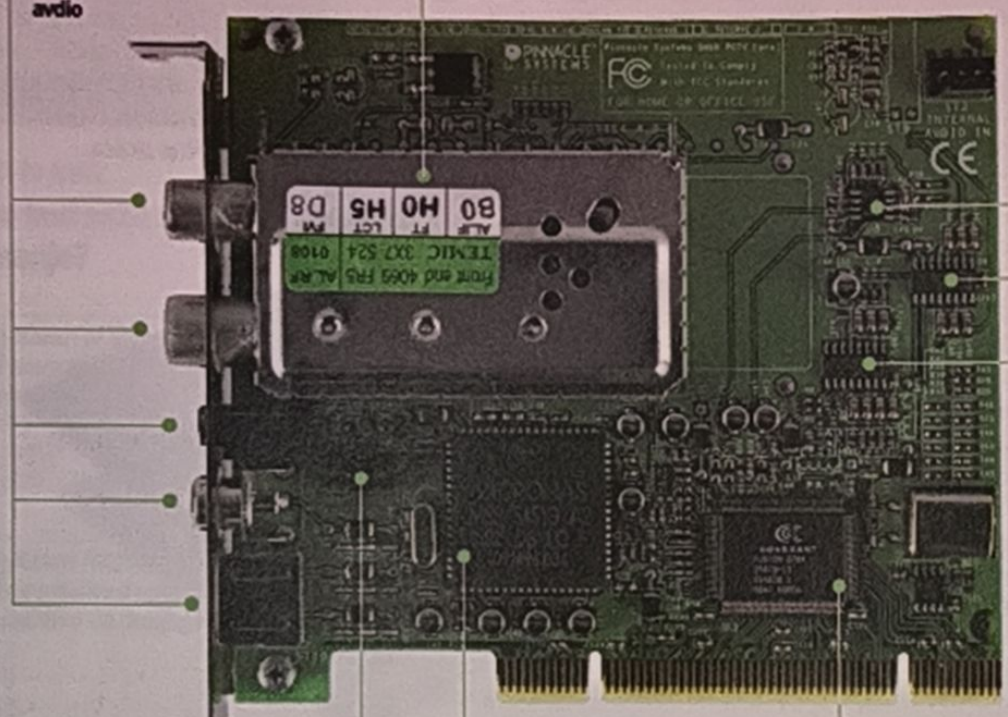
Za dodatne informacije pokličite na tel.: 01 563 40 18!

Medis, d.o.o., Brnčičeva 1, Ljubljana

CONTAX N DIGITAL SONY OLYMPUS KYOCERA YASHICA JENOPTIK Trust

Vprašajte Boštjana...
Odgovori na vaša vprašanja

>>TV TUNER
Kako lahko zvito oblikovano vezje vaš PC spremeni v televizor.



ZUNANJE POVEZAVE
Izbirajte med UHF TV/radio, S-VHS, kompozitnim ali stereo avdio

TEMIC 3X7 524 TUNER
Loči TV signal iz vsakega posameznega kanala, ki so ob prihodu na anteno prepleteni. Čip tudi filtrira hrup v signalu. Kovinsko ohišje preprečuje interferenco drugih komponent računalnika.

PHILIPS TDA1308
Integriran gonilnik za stereo slušalke. Zvočni signal priredi napetostim primernim za slušalke in zvočnike, priključene v stereo avdio vtič.

PHILIPS HEF4052B
Dvojna 4-kanalna analogna multiplekserja/demultiplekserja. Uporabljata se za združevanje več digitalnih podatkovnih tokov, tako da se lahko v realnem času pretakajo skozi vodilo PCI.

NOTRANJI PRIKLJUČEK ZA ZVOK
Če ne uporabljate zunanjega ojačevalca skozi enega od AUX kanalov speljite televizijski zvok.

MICRONAS ZVOČNI PROCESOR
Analogni zvočni signal iz tunerja se dekodira v ločene 5.1 tokove, tako da dobite navidezni zvok Dolby Surround.

CONEXANT FUSION 878A
PCI video procesor. Vzame analogni rastrski video signal in ga razreže v digitalna zaporedja, ki jih lahko vaša grafična kartica prikaže na zaslonu.

Odgovori: 1b, 2a, 3a, 4c, 5c

Datotečni formati

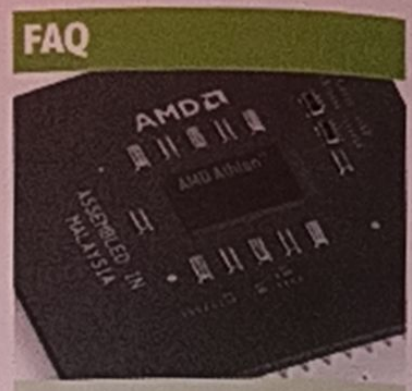
KOMPRESIJA

V Windows XP sem za shranjevanje svojih zvočnih datotek uporabljal možnost kompresiranih map. Vse skupaj je delovalo povsem dobro, sedaj pa se zdi, da je mapa prazna, čeprav v Košu ni ničesar, pa tudi prostora na disku ni nič več kot prej. Mapo sem poskušal vrniti iz varnostne kopije, vendar to očitno ne pomaga. Prav tako ni nobenega učinka, če prekličem izbiro možnosti Compress. Pomagajte mi, kajti v mapi se nahaja par gigabajtov zvočnih datotek.

Simon Pečovnik, elektronska pošta

Ne, par sta dva, vi pa imate v mapi več kot štiri gigabajte datotek. Kako to vem? Imam čarobno kroglo? Ne, gre le za to, da so kompresirane mape v Windows XP zvito zamaskirane datoteke ZIP, največja velikost vsake takšne datoteke pa je 4 Gb. Četudi uporabljate NTFS, ki lahko za razliko od FAT32 rokuje z datotekami neomejene dolžine, interna struktura datoteke ZIP omejuje njeno velikost na 4 Gb, ne glede na datotečni sistem. Ko ste v mapo dodali zadnjo datoteko, ste velikost datoteke potisnili preko meje in celotna stvar je postala neberljiva. V kolikor niste naredili varnostne kopije še preden je bila mapa velika 4 Gb, vam ne more več nič pomagati. Žal se stvari ne da odpraviti, razen če pokličete profesionalce, ki se ukvarjajo z reševanjem podatkov. **PCF**

FAQ



Asinhroni procesorji

Kaj so?
Procesorji, ki nimajo fiksnega takta.

Torej jih gre zlahka naviti?
Ne. Takt sploh ne obstaja. Namesto da bi bili vsi čipi v vezju sinhronizirani z zunanjimi impulzi, vsak preprosto deluje s svojim tempom.

Zveni kot recept za katastrofo.
Vsekakor gre za kompleksnejše oblikovanje. Vsak del čipa se mora zaustaviti in čakati na vnos ter izhod podatkov vendar lahko vmesna vezja tečejo z najvišjo hitrostjo.

Je zato celoten procesor hitrejši?
Seveda. Sinhroni čip lahko deluje le s hitrostjo najpočasnejše komponente, asinhroni pa deluje s povprečno hitrostjo vseh komponent. Asinhroni čipi so tudi manjši, porabijo manj energije in se manj grejejo, kajtsaji ne potrebujejo vezja, ki je potrebno za distribucijo tempirnega signala po celotnem čipu. Na P4 to zavzame 30 % silicija.

In kaj sploh preprečuje nastanek splošnega kaosa?
Posebna posredniška vezja nadzorujejo dostop do deljenih virov, kot je pomnilnik. Običajno se viri razdeljujejo po principu »kdor prvi pride, prvi melje«, ta pomnilniška lokacija pa je zaklenjena, dokler vezje ne konča dela. Ko dve vezji skoraj istočasno zahtevata enako pomnilniško lokacijo, se mora odločiti posredniško vezje. Na žalost je matematično nemogoče izdelati vezje, ki bi zagotavljalo, da bo odločitev dosežena v doglednem času.

Mar bi se lahko zaustavilo za vedno?
Teoretično, čeprav možnosti za to hitro upadajo. Tipično posredniško vezje ima običajno zakasnitev 100 pikosekund. V povprečju bo na vsakih 10 ur normalnega delovanja prišlo do zaostanka 400 pikosekund, zaostanek 800 pikosekund pa se dogodi na vsako milijardo let.

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Microsoft

PISMO MESECA

Ne uporabljajte ga

Iz številke v številko v vaši reviji spremljam polemiko okrog tega, kako bo Microsoft prevzel naše računalnike, nam omejil svoboščine in zlorabil naše zaupanje. Ob tem si mislim – koga pa briga? Dokler bo Microsoftov Windows edini operacijski sistem, ki ga je vredno uporabljati, ga bom uporabljal, pa četudi bom s tem podpisal pogodbo s hudičem. Navsezadnje, kaj pa je tako hudega v tem, če preverjajo vaš računalnik za originalnostjo programske opreme? Gotovo imajo proti temu največ tisti, ki se jim zdi škoda odšteti denar za originalni operacijski sistem in se bojijo, da bodo ob svojo tradicijo? Če jim to ne odgovarja, naj si namestijo Linux, za boga. Dobili ga bodo zastonj, pa tudi "zlobnega" Microsofta ne bodo podpirali!

Mitja Rebernik, elektronska pošta

Mitja, a si kaj v sorodu z gospodom Balmerjem? Kljub temu se s tvojim razmišljanjem delno strinjamo (predvsem tisto v zvezi s črnimi kopijami Windows), vendar bi dandanes najbrž bil samomor popolnoma opustiti operacijski sistem, ki ga uporablja 99 % PC-jev tega sveta ter izgubiti vso združljivost. Kakor koli že, za tvoje razmišljanje si prejel nagrado Pismo meseca in 24 pločevink Sharka.

Re: KaZaA/GT3

Težavice

Dragi *PCF*, nekaj dni sem veselo snemal MP3-je, nato pa se je na zaslonu prikazalo sporočilo z napako »DB has performed an illegal operation and will be shut down« (DB je mapa v KaZaA). Nato se je prikazalo še drugo sporočilo – »*Explorer* has performed an illegal operation and will be shut down.« Imate kakšne ideje? Zanima me tudi, ali se vam kje po pisarni svaljkajo kakšne kopije *GTA3*? Trenutno sem malce na tesnem z denarjem, zato si ne morem privoščiti 9 tisočakov.

Dr. Martins, elektronska pošta

Ha, glede specifikacij svojega računalnika pa nisi bog ve kako nazoren: si morda poskušal onemogočiti spyware? Sicer bi ti GTA3 lahko poslali, vendar menimo, da bi ti poslali napačen signal, ker očitno potrebuješ finančno disciplino. A si že razmišljal o tem, da bi se zaposlil pri nas kot prinašalec kave?

Mandrake Linux

Linux za množice

Zanima me, če lahko v naslednjih številkah morda pričakujemo *Mandrake Linux 8.1*, ki je pravkar izšel? Če je odgovor pritrdilen, potem bi bil vesel, če mi lahko napišete, v kateri številki, ga lahko najdem na DVD-ju.

CyberDate, eletronska pošta

Se bomo potrudili, da bomo razveselili vse privržence Linuxa in naše udarno nabavno moštvo na čelu s podpolkovnikom Vidergarjem aka Darkmanom se je že odpravilo v izvidnico. Kako bo z licenciranjem operacijskega sistema, pa bomo šele videli.

>> Najboljše iz PCF foruma

Pridružite se online diskusiji na www.pcformatslo.net/forum/.

Pisec: \{Virus}/
Tema: A sam men zdi bedarija? ... samo v PCF ne ocenjujejo tega, kira plata bo kupca bolj nategnila ... ne dobesedno, če je kdo čudno pogledal.

Pisec: Barbara
Tema: Folx, zglasite se na sejmu Jacx, Andrej te pa ni s pirom polil. Je kar natakarica v Casablanci kokakolo po tebi vrgla. Sem bila zraven, se spomniš?

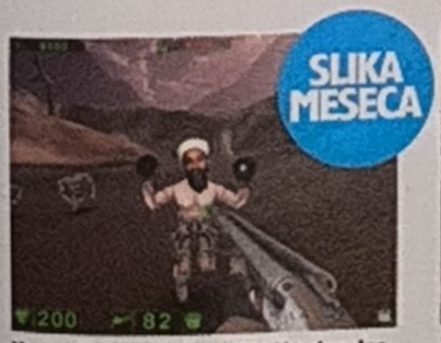
Pisec: Ó
Tema: MISS
Je en papagajski recept (za dušo pozdravt) skuhaš pohanga dihurja v njegovih lastnih dišavah skupaj s kačjim potom, v katerem se je tri dni namakal Austin Powers. Pa kuhaš dokler se ti ura trikrat ne začne v drugo smer (če se ti pa ne da tolk dolg čakat ga pa lahk kar surovega poješ, sam ne bo tolk povnega okusa) po želji pa lahko še naribaš v to župco enga štajerca. I seveda jednu žlicu VEGETE! (E=bosanski e)

Prelepe bralke in mačo bralci, sicer so najbolj vroči dnevi mimo, vendar bomo energijo še vedno potrebovali, zato smo se odločili, da vam bomo za pismo in sliko meseca podelili po 24 pločevink energijske pijače Shark. Upamo, da boste dobljeno energijo porabili za kaj ustvarjalnega – recimo za nove literarne in grafične mojstrovine.

Tehnologija, uporabljena v Game Boyu leta 2000 je zmogljivostno presegla tehnologijo, ki je bila potrebna za prvo odpravo na Mesec.

>> MOJA SLIKA

Od tega meseca naprej postanete plačanci. Najboljšo sliko vsak mesec nagradimo!



Ha, ker Bušman še kar naprej iracionalno vztraja pri plačilu hipoteke za WTC, je Osami prekipelo in podal se je v preteklost. A Bushev izterjevalec numero uno, Resni Samo, ne odneha kar tako... Nagrado prejme giymo@email.si.

Ženske, stružnice CNC in sedem računalniških razstavljavcev je bera letošnjega Mednarodnega obrtnega sejma v Celju. Nič zato, vsaj druženja z bralci je bilo veliko.

Boštjan je na sejmu združil prijetno s koristnim ter se podal na lov za novimi fotomodeli za naše naslovnice. Tukaj v družbi s srčkano Sabino, hosteso podjetja Chip d.o.o.

EDINI PRAVI Horoskop

PCF-jevi zviti mistiki vedo, kakšna je prihodnost, vendar so njihove prerokbe pogosto zavite v meglo neumnosti.

TEHTNICA
24. september – 23. oktober

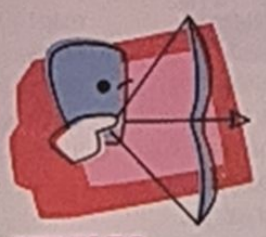
Vaše iskanje online harmonije bo ta mesec zaradi čudaškega poravnanja planetov zašlo v težave. Jupitru se popolnoma zmeša, Venera se menjava s Saturnom, vi pa se zbudite prepoteni in ugotovite, da pravkar klikate na ikono Pošlji na sporočilu z vsebino »VSI STE PEDRI!«, naslovljenem na vaše poslovne partnerje.

Vaš srečni virus: W32/Klez-H

ŠKORPIJON
24. oktober – 22. november

V strahu, da boste okvarili svoje podatkovje, se ta mesec odločite implementirati povsem nova gesla in enkripcijske standarde. Na žalost pa se vam posreči izgubiti vsa gesla in želenega duhovitega učinka ne morete doseči. Nad vami visi prekletstvo.

Vaša srečna raca: pekinška z oranžami



STRELEC
23. november – 21. december

Odločite se, da boste še enkrat preizkusili svoj načrt, ki vključuje mobilno računalništvo in ugotovite, da če verižno povežete 100 električnih podaljškov, lahko svoj prenosnik uporabljate celo 150 metrov stran od hiše. Sedaj morate le še prepričati sosedove otroke, naj pustijo kable pri miru.

Vaša srečna napetost: 220 V, izmenična

KOZOROG
22. december – 20. januar

Tokratna čudna poravnava planetov najbolj prizadene vestne kozoroge. Zakaj bi se vi potili, medtem ko vsi drugi lenarijo? Zato se odločite zapustiti službo, vendar naposled odkrijete, da je v pisarni res bilo vse odvisno od vas. Škodo boste odpravljali še leta.

Vaš srečni izgovor: Povozil me je avtobus

VODNAR
21. januar – 19. februar

Že spet imate odlično zamisel: kako odkriti, ali ste dobili e-pošto, ne da bi se povezali s svojim dobaviteljem interneta. To deluje na naslednji način: vsakič ko dobite pošto, vam dobavitelj pošlje sporočilo, da ste jo prejeli. Sicer veste, da je s sistemom nekaj narobe, vendar ne morete odkriti, kaj.

Vaš srečni vir nekzpodbitnih informacij: www.popbitch.com

RIBI
20. februar – 20. marec

Ker ste sočutni, vas prične skrbeti obilica elektronske pošte, v kateri vas ljudje prosijo za donacije v zvezi z možganskimi operacijami, raziskavami zdravil proti raku in podobnim. Tako je – pošljite jim še več denarja! In ko smo že pri tem, v uredništvu potrebujemo tristo tisočakov za operacije oči.

Vaša srečna donacija: Uredništvo PC Formata

OVEN
21. marec – 20. april

Še ena žrtev čudaške poravnave planetov. Mars je postavljen pravokotno na Merkur in kmalu se boste imeli za pripadnika arijske rase. Tako se prične nova svetovna ureditev pod nadzorom ovnov. Joj, kako vas bo sram, ko se bodo planeti spet poravnali ...

Vaša srečna velikost čevljev: 43

BIK
21. april – 21. maj

Še več zmešnjav, ko pričnete bika zamenjevati z drugimi živalskimi vrstami in ker menite, da je tam zunaj še več takšnih ljudi, ustanovite spletno skupino za podporo. Sicer vam nihče ne nasede, vendar so vaše eskapade objavljene v sobotni prilogi Dela, vsekakor pa gre tudi za začetek novega prijateljstva.

Vaše srečne pop legende: The Vaselines

DVOJČKA
22. maj – 21. junij

Ta mesec svojo drugo polovico osramotite s priključitvijo dodatnega zaslona. Žal Windows XP tega ne podpirajo, zato kupite še en PC in oba uporabljate naenkrat. Ker ste izpraznili ves svoj proračun, je lahko rezultat novega finančnega stanja katastrofalen.

Vaša srečna hitra hrana: palčke Bobi

RAK
22. junij – 23. julij

Tokrat postanete ekstremno občutljivi in se zbojite, da boste s svojimi prenagljenimi opazkami v elektronskih sporočilih koga užalili, zato prenehate uporabljati elektronsko pošto in vsi mislijo, da ste mrtvi. Ko ugotovijo, da ni tako, mislijo, da ste se z njimi pošalili, vi pa se zato počutite še slabše.

Vaša srečna gora: K2

LEV
24. julij – 23. avgust

Naj bodo planeti prekleti! A ker kot lev vedno trdno stojite na tleh, se odločite stvar raziskati in ugotovite, da do čudne poravnave planetov sploh ne more priti. Boste svetu razkrili resnico ali pa boste to dejstvo izkoristili v svoje namene? Čakajo vas težke odločitve ...

Vaš srečni razvijalec: Lionhead

DEVICA
24. avgust – 23. september

Ker ste odločeni, da boste obvladali vse potankosti svojega računalnika, se odločite naučiti programskega jezika. Tedni učenja se izplačajo ko ugotovite, da jezik obvladate do popolnosti. Žal je ta jezik Logo, zato si z njim ne morete prav nič pomagati.

Vaša srečna arhaična periferija: želva

Harvey Norman

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

PC plus®

Računalniki

Dream m@chine

e-m@chine

Platinium

www.pcplus.si

PC plus Tel: 01/ 511 47 50
PRIVILEGE servis

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvaja: Acord-92 d.o.o..

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 28 84

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

Coming MediaSvet
LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03
KRANJ: 04/201 49 90

MENTIS RAČUNALNIKI
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

Harvey Norman
LJUBLJANA: 01/585 50 00

CELJE:	MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LESCE:	Janus Trade d.o.o.	04/532 01 55
LJUBLJANA:	Tech-Trade Peček Lojze s.p.	01/433 53 50
PIVKA:	Meler Računalniški Inženering	05/757 11 50
VRHNIKA:	Avto-izziv	01/750 21 11
SL. KONJICE:	Commline	03/759 20 60
TRŽIČ:	Melom d.o.o.	04/592 50 10

Coming
BREŽICE: 07/499 45 52
PTUJ: 02/743 22 40
M. SOBOTA: 02/521 38 13
N. MESTO: 07/393 45 75
KRŠKO: 07/488 15 60
N. GORICA: 05/330 40 00
ter ostale trgovine
in franšizne prodajalne

power plus
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si